KAPPA

COMPILER

OH, MIA DEA!

GUNDAM F-91

ALL'INTERNO DI ANIME

KIA ASAMIYA

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 24 - GIUGNO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi

Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Copyright:

Aa! Megamisama © 1989 Kosuke Fujishima
Gun Smith Cats © 1987 Kenichi Sonoda
Compiler © 1991 Kia Asamiya
Kido Senshi Gundam F91 © 1991 Sunrise/Sotsu Agency

© Kodansha Ltd. 1993 - Tutti i diritti sono riservati. Gli episodi sono riprodotti con permesso Kodansha Ltd. © Kodansha Ltd. e le Edizioni Star Comics Srl per le parti in lingua italiana. La versione italiana è pubblicata dalle Edizioni Star Comics Srl su licenza della Kodansha Ltd. Tutte le illustrazioni riprodotte nelle pagine redazionali sono © degli autori o comunque, salvo diversa indicazione, delle persone, agenzie o case editrici detenenti i diritti.

APPUNTI & RIASSUNTI

E così, Pai e Yakumo ci fanno ciao-ciao e si apprestano a vivere le loro avventure in un mensile tutto per loro. Ma **Kappa** non rimane sguarnita, anzi, tutt'altro! Durante questa estate avrete già le prime avvisaglie di ciò che accadrà: e questa volta vi metteremo veramente kappa-o! Promesso!

Kappa boys

GUNDAM F-91

Una truppa di Crossbone Vanguard attacca il satellite Frontier IV, e mentre la popolazione muore, i governanti fuggono sulle navette di salvataggio. Un gruppo di ragazzi, capitanati da Seabook Arno riesce a fuggire dalla colonia con mezzi di fortuna, mentre una loro amica, Cecily Fairchild, viene raccolta da Karozo e Dorrel Rona, rispettivamente imperatore e principe di Crossbone Vanguard, i quali affermano che la ragazza è in realtà la principessa Vera Rona. Salvati da una nave-scuola della Federazione, i ragazzi naufraghi partecipano con coraggio a una operazione militare, e dopo alcuni problemi riescono ad azionare il potente Gundam F-91, che Seabook manovra con incredibile abilità contro i mobile-suit di Crossbone Vanguard: ormai è evidente che il ragazzo è un new-type, evoluzione dell'homo sapiens dotata di poteri extrasensoriali... ma anche Cecily "Vera Rona" Fairchild dimostra particolari talenti nel pilotare mobile-suit, e pur non avendo mai agito in un combattimento riesce a evitare di essere uccisa nello scontro fra Crossbone e la Federazione a cui partecipa anche il Gundam F-91... pilotato da Seabook!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università" e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima inizia a indagare sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, ma dal mondo degli inferi nasce un nuovo contrattempo: Marller, demone di 1^ categoria senza limiti e appartenente alla... Agenzia Demoni di Disturbo!

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, da inserire in apposite fessure posizionate alla base della testa, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo le due mettono a soqquadro Tokyo, e in particolare il distretto di Nerima, dove risiedono con i fratelli Igarashi. La situazione si complica maggiormente quando Assembler si innamora di Nachi e scopre che questi è fidanzatissimo con la supergelosa e miliardaria Megumi Tendoji.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTIQUATTRO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTIQUATTRO

Un'arma micidiale - "Satsujin-heiki Bug no Kyofu!!"
da Kidoo Senshi Gundam F-91 - 1991
Father - "Father"
da Compiler vol. 2 - 1992
Crash - "Crash"
da Compiler vol. 2 - 1992
La bilancia dell'amore - "Ai no Tenbinkyu"
da Aa! Megamisama vol. 4 - 1991
IN COPERTINA: Gundam F-91 © Sotsu Agency/Sunrise

UN KOMPLEANNO DA KAPPOGIRO

Siete pronti a soffiare sulle candeline? Benvenuti alla festa di compleanno di **Kappa Magazine**, che con ventiquattro mesi di storia alle spalle si appresta a entrare nel terzo anno di vita assieme a un numero sempre crescente di amici. Mentre scriviamo questo editoriale è ancora maggio, è vero, ma i primi regali ci sono già stati recapitati e aprirli assieme a voi è un vero piacere. Siete pronti?
Cosa conterrà il pacco a sorpresa della Fininvest? Come al solito la confezione lascia un po' a desiderare, ma il contenuto è davvero strepitoso: gli OAV di **Orange Road** (o forse dovremmo dire *E' quasi magia Johnny*)! In maniera piuttosto discreta, infatti, la serie animata in replica alle nove del mattino su Italia 1 ha lasciato il posto ai film tratti dal divertente manga di Izumi Matsumoto. Stiamo preparando un lungo servizio che svelerà tutte le censure apportate in Italia a questo cartoon, ma già da ora possiamo sottolineare che l'OAV dedicato ad Akane è stato ridotto a una decina di minuti di animazione da 25 minuti che era. Stranamente il nome della cugina di Kyosuke è rimasto invariato, molte scritte in giapponese non sono state tagliate e nell'episodio dedicato al concerto rock (**Starlight** nr. 22 e 23), nonostante il cantante Mitsuru Hayata sia stato ribattezzato Glauco, Madoka canta in giapponese! Speriamo che vengano presto replicati in un orario più felice, in modo che tutti possano finalmente vederli.
Il secondo regalo ci verrà consegnato direttamente in molte sale cinematografiche italiane. Se lo scarso successo di *Akira* ha tenuto lontani per diversi anni i distributori dai cartoon giapponesi, potremmo presto assistere a una inversione di tendenza. L'onere, ma anche l'onore, di riscattare le produzioni del Sol Levante agli occhi del pubblico e della stampa non tocca stranamente ai meravigliosi lungometraggi di Hayao Miyazaki (*Totoro*, *Porco Rosso*...) o Isao Takahata (*Omohide Poroporo*...), ma a un personaggio fondamentale per la storia del fumetto e della grafica mondiale: *Little Nemo*. E' arrivato infatti nel nostro paese, con il titolo **Piccolo Nemo**, il film prodotto nel 1989 dalla TMS, tratto dal celebre fumetto di inizio secolo di Winsor McCay. Un disegno che strizza l'occhio ai classici della Walt Disney, la collaborazione di un maestro internazionale come Mœbius, le solite invenzioni giapponesi che snaturano in parte il personaggio... vedremo quale sarà l'opinione degli appassionati e non... Nel frattempo siete tutti invitati a prenotare il vostro posto in prima fila.
A volte si ricevono anche regali non desiderati, e si è costretti a fare buon viso a cattivo gioco. E' il caso della recente Expo Cartoon, mostra-mercato della capitale dove abbiamo cercato di presentare le nostre ultime novità. Non ci è stato concesso uno spazio per tenere una breve conferenza (altri editori ne hanno fatte addirittura quattro), non abbiamo nemmeno potuto inserire la nostra rassegna stampa nella cartellina per i giornalisti come sempre avviane in una fiera che si rispetti. Se l'organizzazione ha peccato forse in partigianeria nei confronti di alcuni editori a discapito di altri (lo stand degli amici di Yamato è stato confinato addirittura nel padiglione delle librerie) il pubblico è stato ancora una volta dalla nostra e tutti sono impazziti per il bio-tecnologico **Guyver**, protagonista del nostro nuovissimo mensile **Techno**.
Il regalo più gradito, invece, ci è arrivato proprio dalla Star Comics e riguarda il futuro di **Mitico**. La nostra richiesta di rendere il mensile di **Lupin III** più ricco e popolare è stata accettata! Dopo il primi due speciali di aprile e maggio, siamo lieti di presentare finalmente il primo numero del mensile regolare di **Mitico**, che approda questo mese in tutte le edicole con 136 pagine (più degli speciali, quindi) e a sole 4.000 lire (ben 1.000 lire in meno!)! Quando vi fermerete ad acquistare il primo numero di **Young** (**3x3 Occhi** da questo mese prosegue le sue avventure in monografico, ricordate?), non dimenticatevi del vostro ladro preferito!

Kappa boys

«Ma dove troverò mai il tempo di non leggere tante cose?»
Karl Kraus

Quanti mesi occorrono per sottoporsi a un lifting totale? A questa rubrica ne sono serviti ben quattro, e i risultati dell'operazione sono finalmente sotto i vostri occhi. In questi ultimi tempi non è facile conquistarsi una pagina di **Kappa**, *tante sono le novità che presenta, ma lo scaffale della mia libreria era ormai stracolmo di straordinari volumi, e la voglia di recensirli era incontenibile. A essere onesti, ciò che mi ha spinto a puntare ancora sui libri per questo rinnovato appuntamento mensile è stata una trasmissione di RAI 3. Sono ormai diversi i programmi televisivi che propongono un invito alla lettura, ma l'approccio di* Pickwick *è straordinario nella sua semplicità. Lo spettatore, prima ancora di trasformarsi in lettore, entra nelle pagine dei volumi grazie alla voce, alla mimica e all'analisi del conduttore, dai toni quasi colloquiali. Classici intramontabili e novità che entreranno sicuramente a far parte di questa categoria: ecco il menù che caratterizzerà anche il nostro appuntamento (mensile?) su queste pagine.*

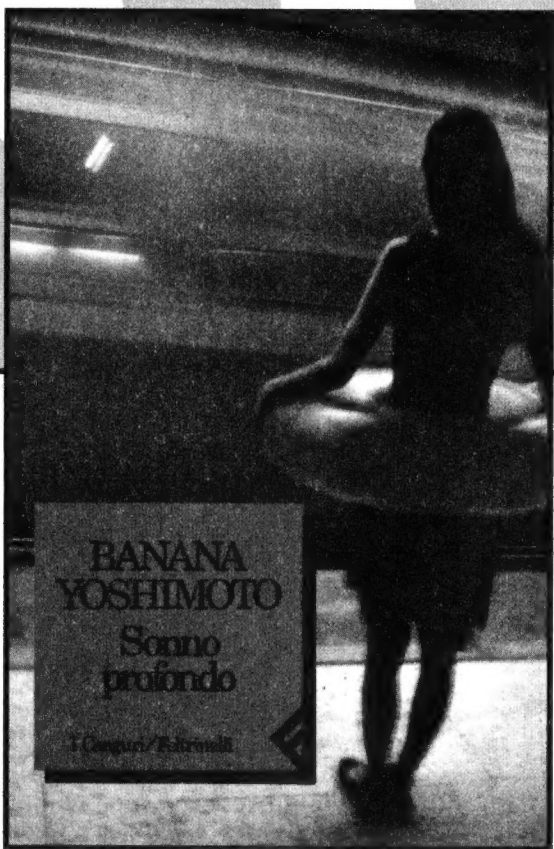
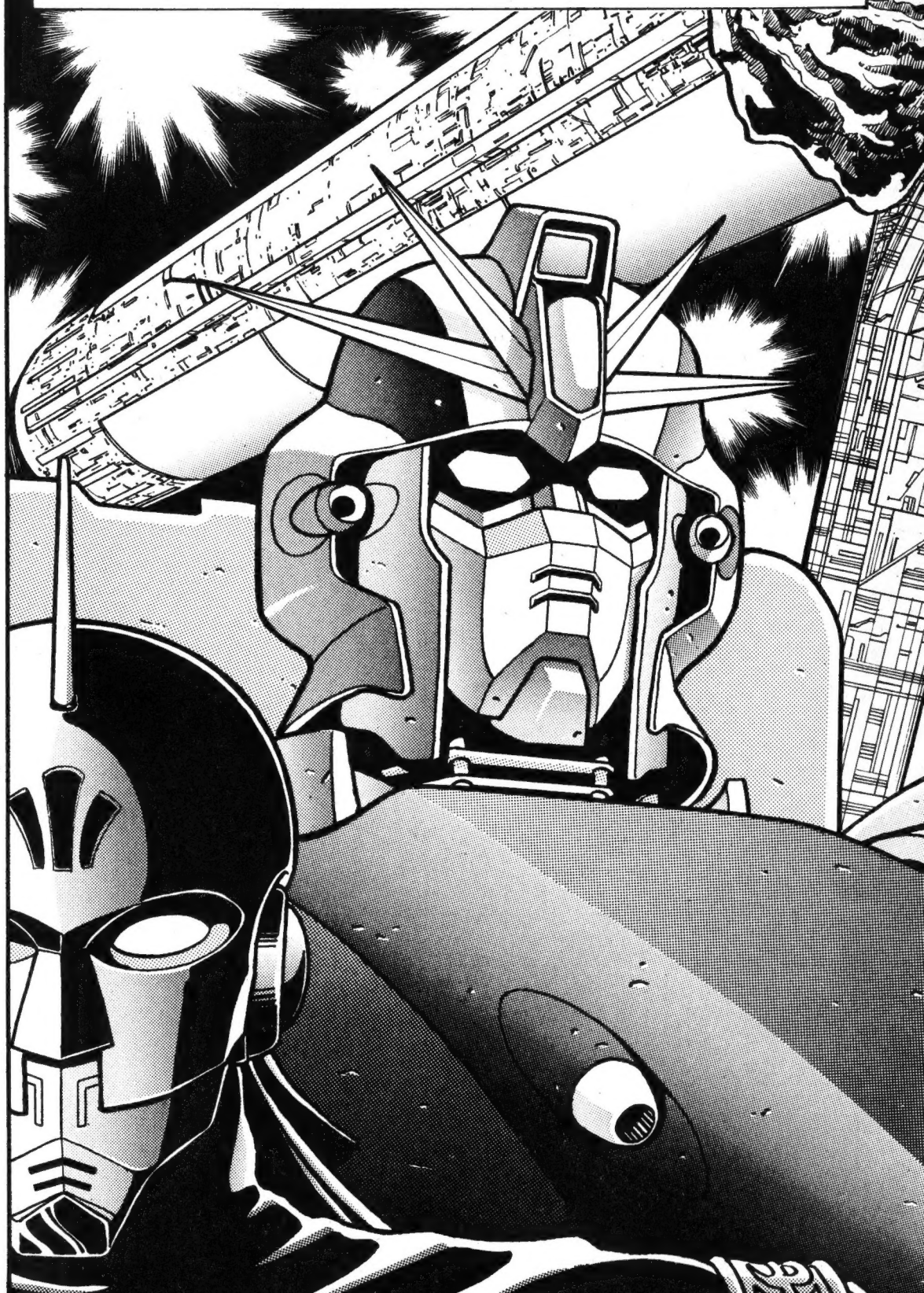
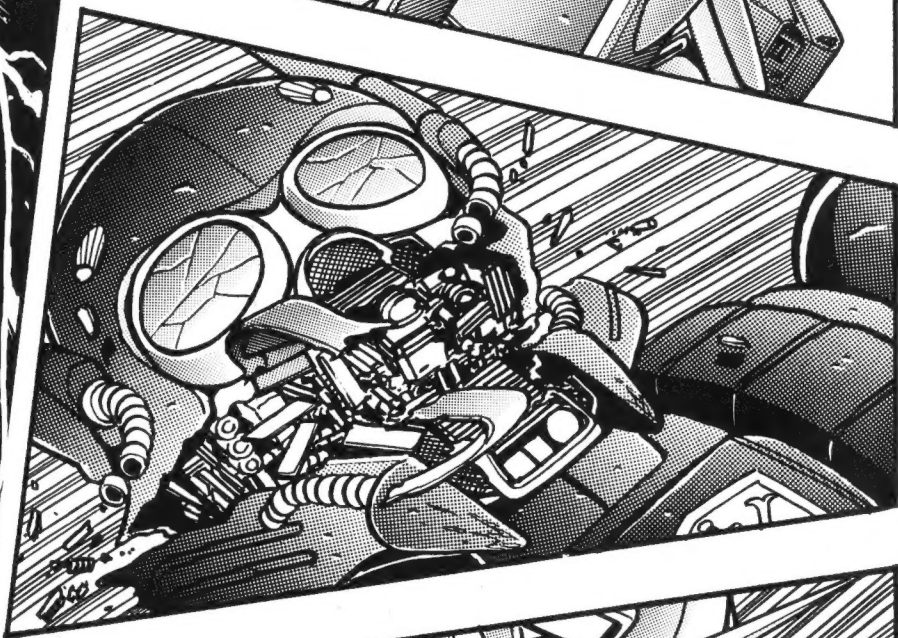
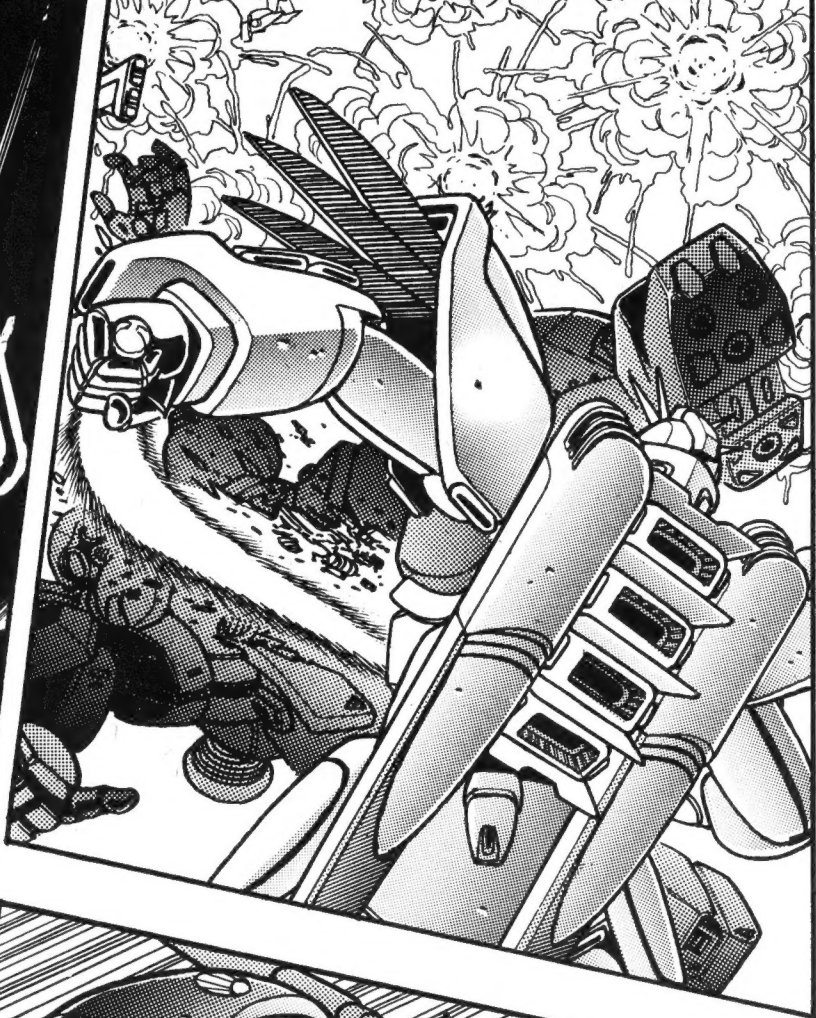
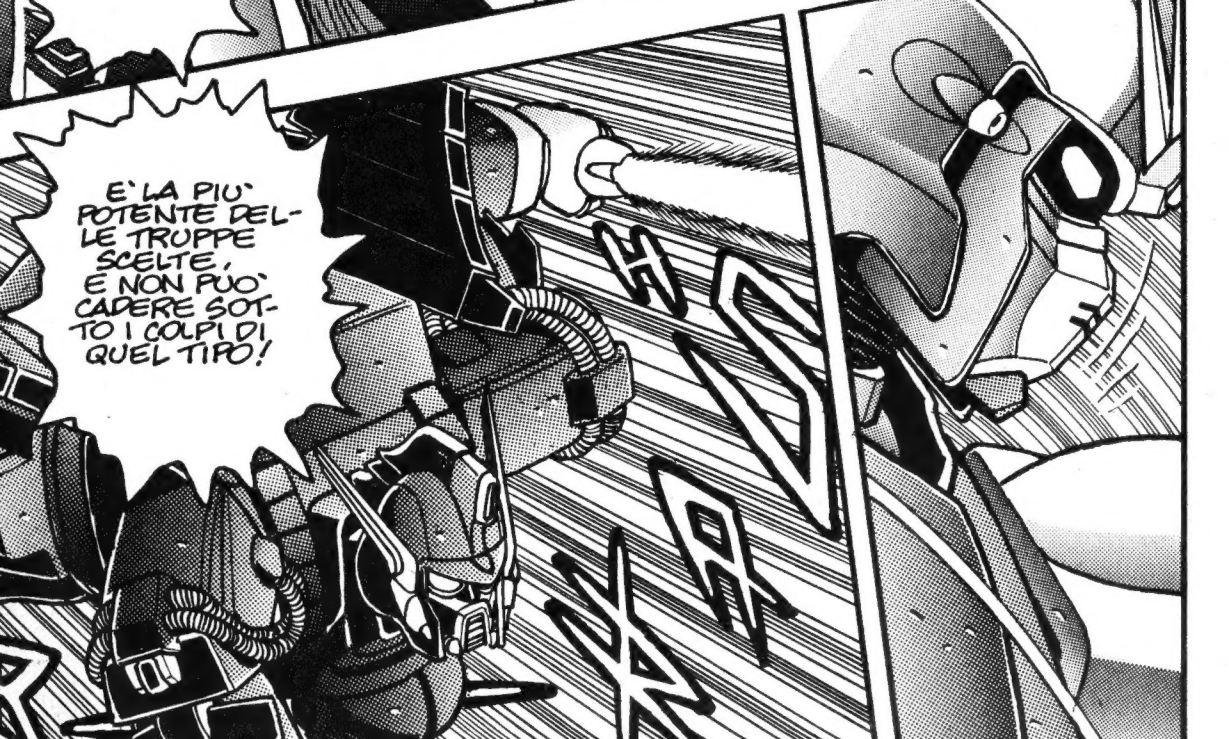
La scelta del titolo da presentare per inaugurare il nuovo Graffi & Graffiti *era facile ma non obbligata. Autrice da scoprire e riscoprire, Banana Yoshimoto continua a sorprendermi, e ora che il cinema e la narrativa orientale sono entrati nelle grazie di un pubblico meno esclusivo, è ancora più piacevole misurarsi con un suo nuovo romanzo. L'occidente è ancora schiavo di una certa pigrizia intellettuale, bisogna riconoscerlo (l'oscar assegnato al film* Belle époque *la dice lunga), ma nonostante questo,* **Sonno profondo** *trionfa anche oltre i confini grazie alla sua anima rigorosamente giapponese. Questa naturale caratteristica non gli ha infatti impedito di entrare nella classifica dei libri più letti in Italia, scavalcando alcuni popolarissimi titoli da cassetta nella top ten generale, e guadagnandosi addirittura la vetta per quanto riguarda la narrativa straniera.*

Raccolta di tre racconti apparsi precedentemente sulla rivista "Kaien", questa è oggettivamente l'opera più completa della giovane autrice, ricca come non mai di esperienze personali che Banana Yoshimoto rivive attraverso i gesti e le scelte delle differenti protagoniste. Assistiamo così a una perdita graduale del concetto di tempo: la notte si fonde con il giorno, il sonno con la veglia, e in preda all'incoscienza la immagini sbiadiscono. In queste circostanze è difficile notare le sfumature e le tinte più sature sono le uniche a risaltare e a prendere consistenza. Il bere cede così il passo all'abuso di alcol, per poi raggiungere nella morte la sua totale estremizzazione, e anche l'amore è prima nascosto, quindi accettato passivamente e infine esasperato in presupposti necrofili, omosessuali e incestuosi.

Ognuna delle tre storie racconta, come scrive la stessa Yoshimoto, 'la notte' di alcuni personaggi che si trovano in una situazione di blocco, in una fase in cui il flusso regolare del tempo si è interrotto. Ma attraverso le loro manie, paure e ingenuità, scopriamo quanto ognuno di noi sia un po' invidioso della capacità che dimostrano nell'isolarsi dal resto del mondo: un'intimità che si conquista solo durante il sogno, quando nessuno è in grado di mascherarsi e di fingere persino con se stesso.

Massimiliano De Giovanni

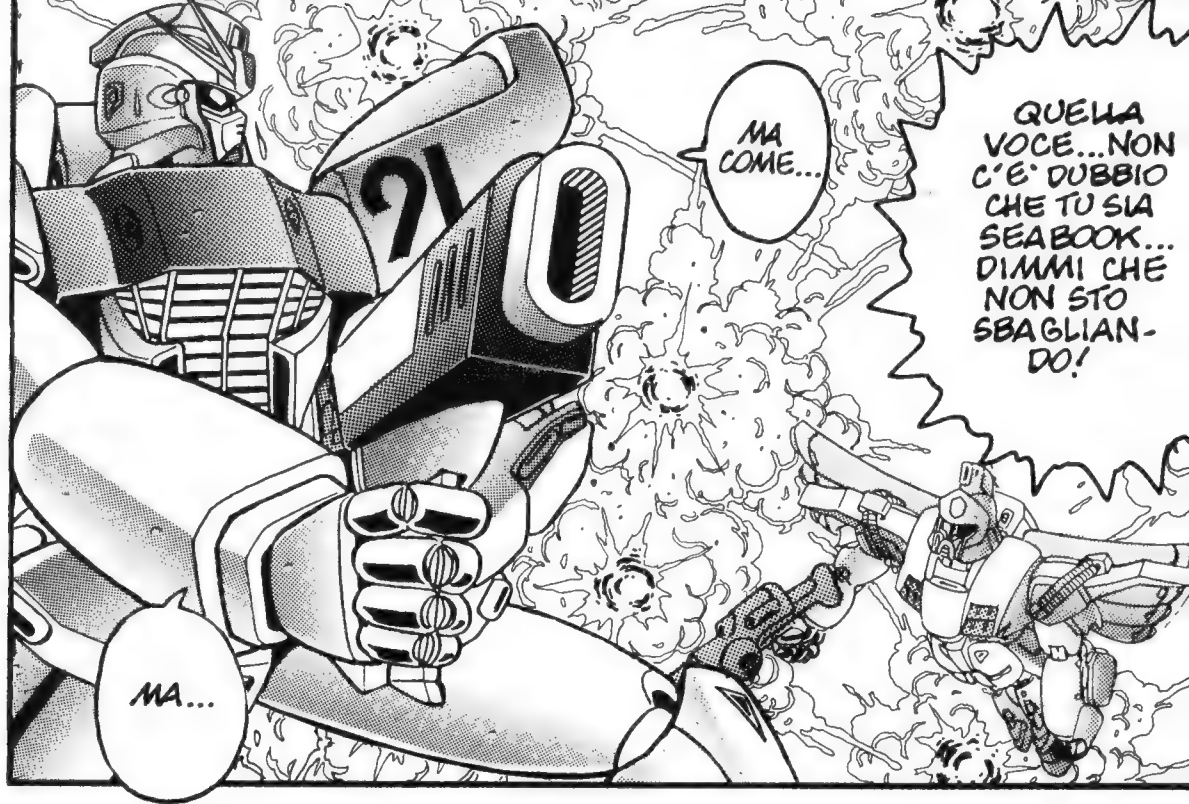
Banana Yoshimoto
SONNO PROFONDO
I Canguri/Feltrinelli, 144 pagine, lire 18.000

«Da quanto tempo sarà che quando sono da sola dormo in questo modo? Il sonno viene come l'avanzare della marea. Opporsi è impossibile. E' un sonno così profondo che né lo squillo del telefono né il rumore delle auto che passano fuori mi arrivano all'orecchio. Nessun dolore, nessuna tristezza laggiù: solo il mondo del sonno dove precipito con un tonfo. E' soltanto nel momento in cui riapro gli occhi che mi sento un po' triste. Alzo lo sguardo verso il cielo rannuvolato e mi rendo conto di aver dormito molto a lungo. Ancora un p' intontita penso: non avevo la minima intenzione di dormire, e invece ho perso tutta la giornata... E a un tratto, in quel pesante rammarico così vicino alla vergogna, mi si gela il sangue. Quand'è che ho cominciato ad abbandonarmi così al sonno, che ho smesso di opporre resistenza? E' davvero possibile che un tempo fossi sempre piea di energia e completamente sveglia? Sembra un periodo tanto lontano da perdersi nell'antichità. Se cerco di ricordarlo vedo solo un'immagine sfocata che appartiene a un'età remota, dove felci e dinosauri si riflettono negli occhi in colori vividi e primitivi.» **B.Y.**

UN'ARMA MICIDIALE

COSA... COSA DIAVOLO E' QUEL MOBILE-SUIT?! SI BATTE CO-ME UN DE-MONIO!!
QUEL MODELLO E' SCONO-SCIUTO ALLA NO-STRA BAN-CA DATI!!
AVANTI, FATEVI SOTTO, DANNATI!
EHI, MA...
QUEL-LA VO-CE...
SEM-BRAVA QUELLA DI...
SE VI METTETE IN GINOCCHIO E CHIEDETE SCUSA, FOR-SE POTREI ANCHE PER-DONARVI!

COMANDANTE! LA FORZA DI QUEL MOBILE-SUIT E' INCREDIBILE!
SE CONTINUA COSÌ, SULLA BLACK VANGUARD SAREMO ANNIENTATI!
QUELLA E' LA BLACK VANGUARD...
MALEDIZIONE! NON PORTARE IELLA!
E' LA PIÙ POTENTE DELLE TRUPPE SCELTE, E NON PUÒ CADERE SOTTO I COLPI DI QUEL TIPO!

CREPA!!
EHI, SAI CHE TI DICO, CORVACCIO MALEFICO?!
!!

NON SEI NIENTE MALE!
PRENDI QUESTO!
DANN...
CHE... CHE RAZ-ZA DI FORZA!!

ARGH!
QUEGLI STUPIDI MISSILI NON TI SERVIRANNO A MOLTO!
!!

NON PUÒ ESSERE VERO!
MA... COME ?!
MA STAVOLTA VEDRÒ DI MIRARE DRITTO ALLO STOMACO!
COMPLIMENTI PER L'AGILITÀ! È STATA UN'OTTIMA SCHIVATA !!
CHI È ?
SEA-BOOK!
!?

MA...

MA COME...

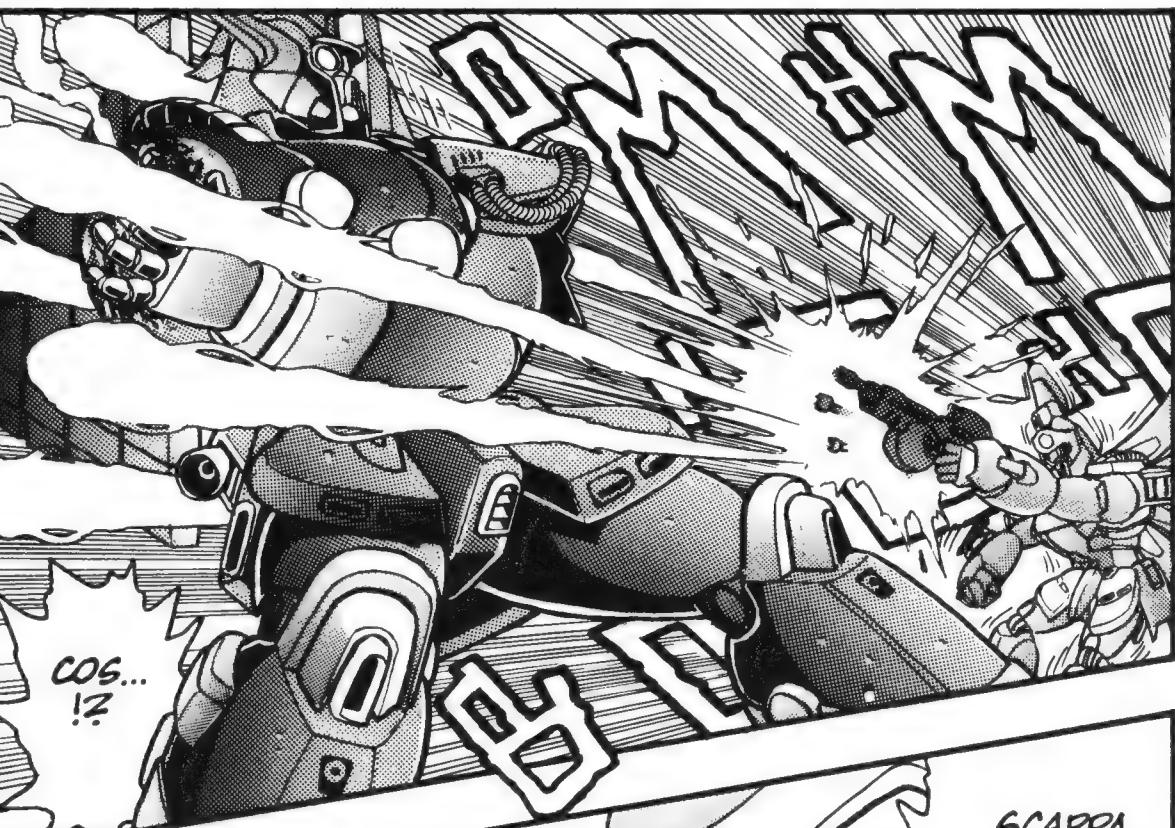
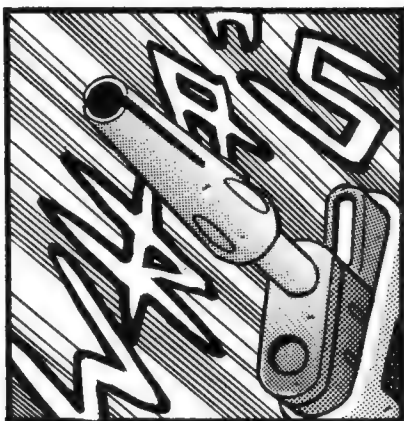
QUELLA VOCE...NON C'E' DUBBIO CHE TU SIA SEABOOK... DIMMI CHE NON STO SBAGLIANDO!

MA NON E' POSSIBILE... CECILY... SEI...SEI VERAMENTE TU!?

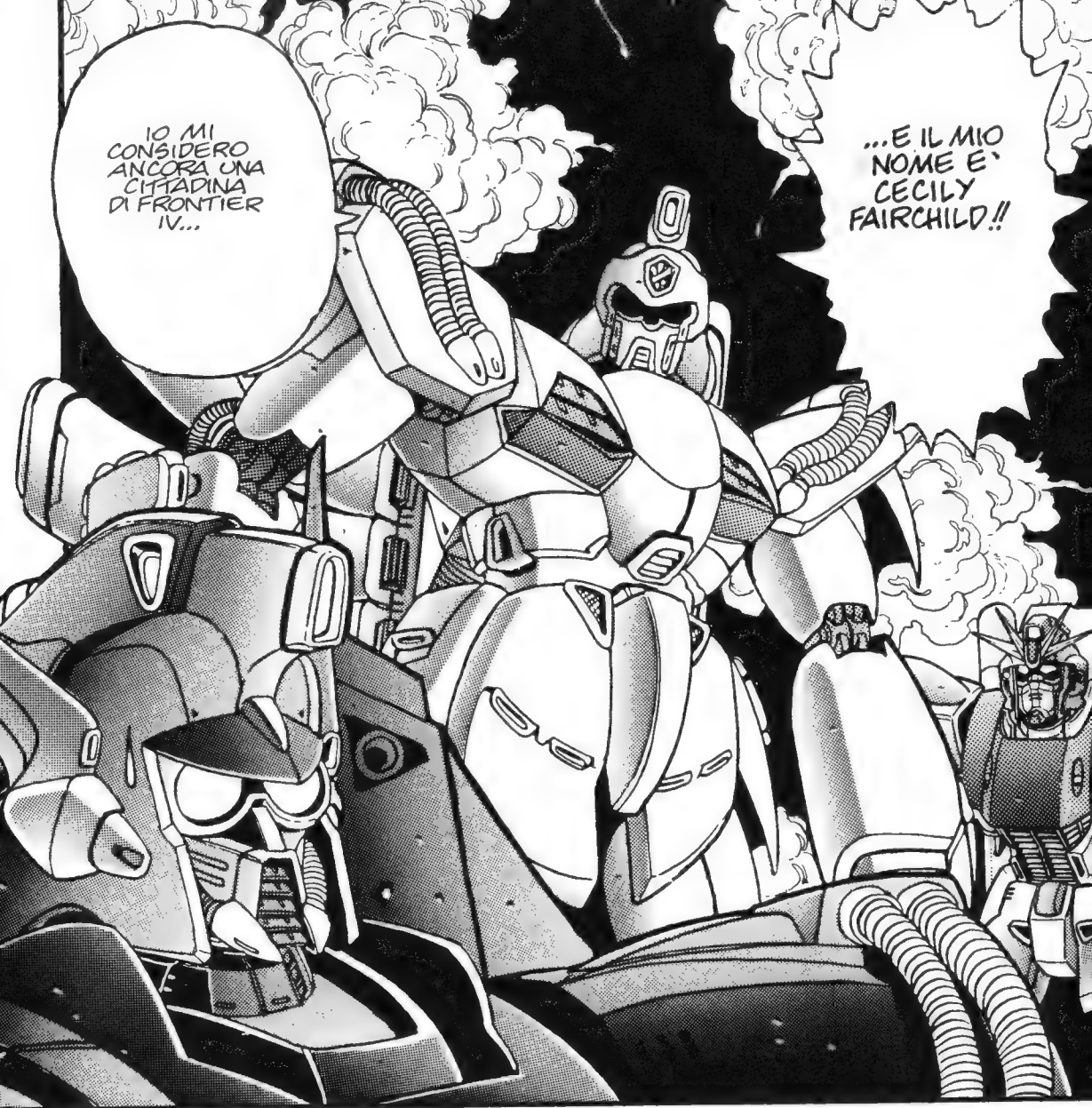
E' INCREDIBILE! SEI ANCORA VIVA!

SEABOOK!

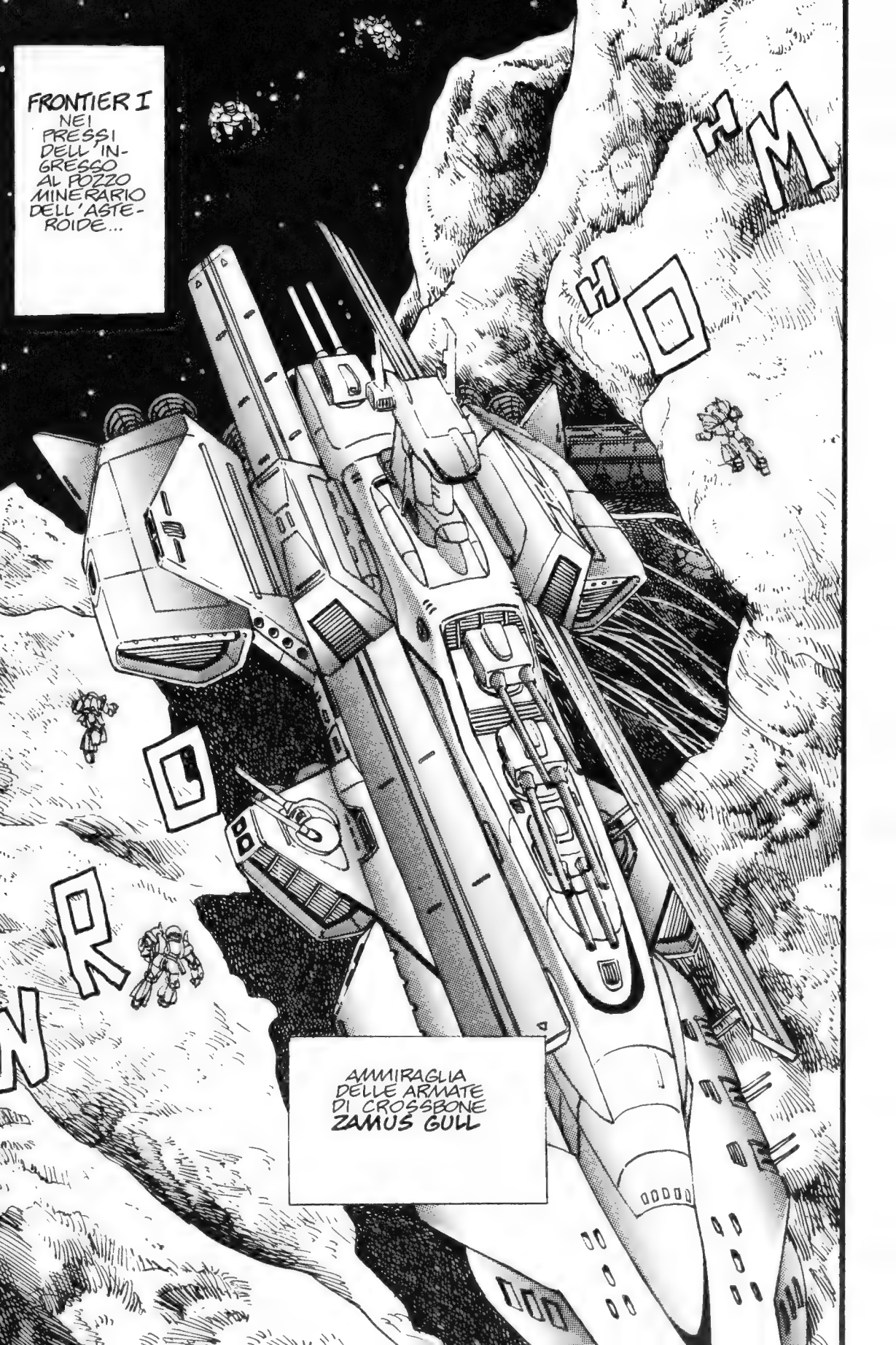
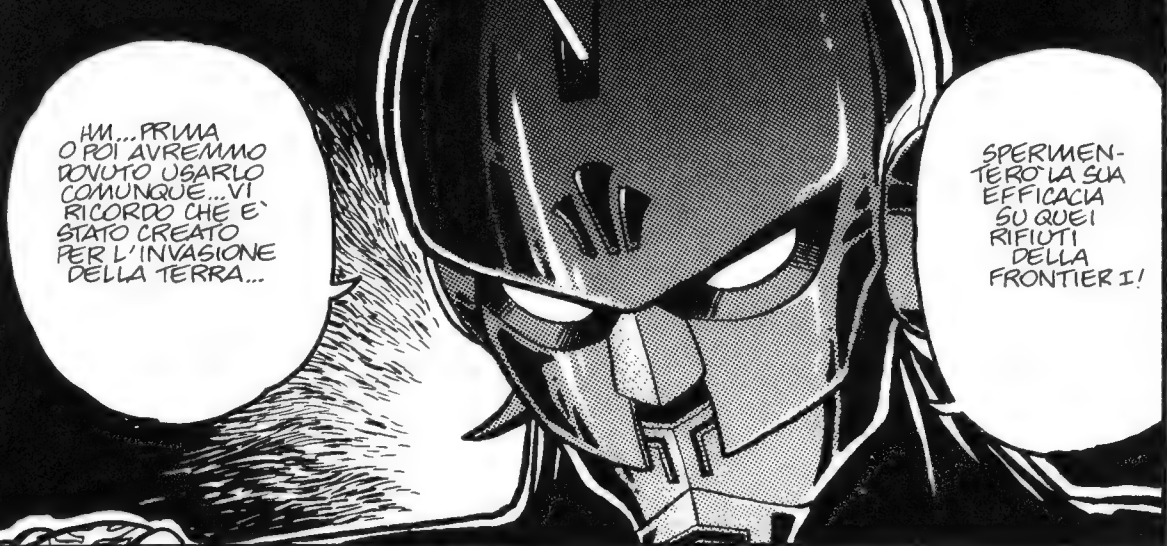
ANCHE TU SEI...

COS... !?

SCAPPA, E FORSE TI RISPARMIERÒ LA VITA!!

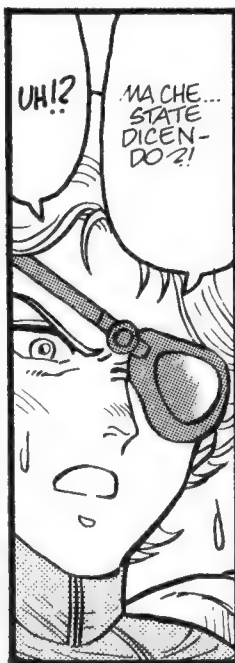
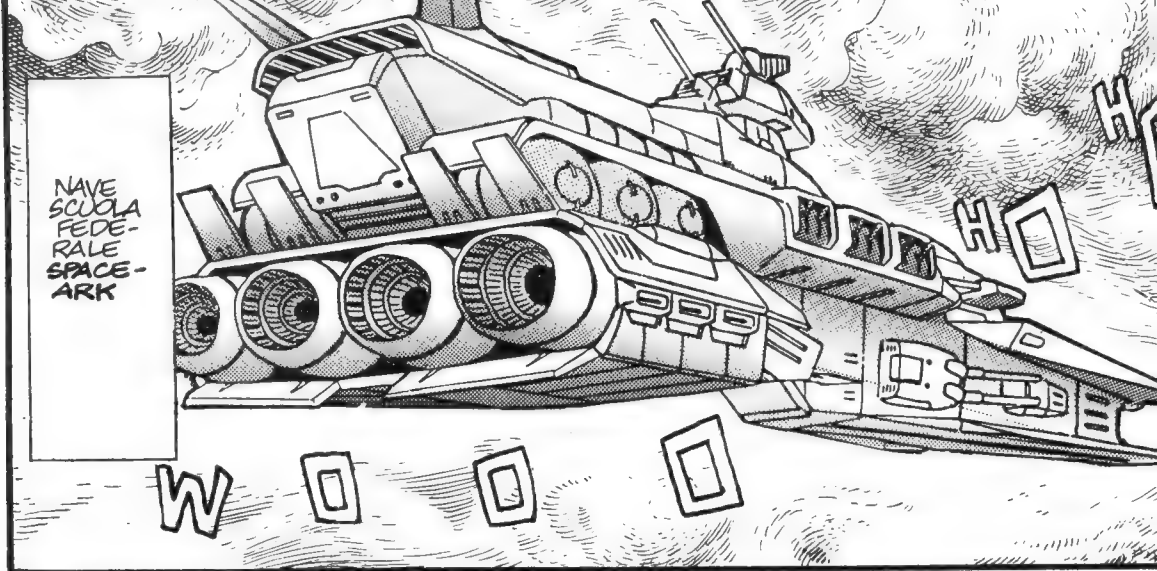
NON MI PIACE IL TUO MODO DI FARE, ZABIME!!

MA CHE STATE FACENDO?!

IO MI CONSIDERO ANCORA UNA CITTADINA DI FRONTIER IV...

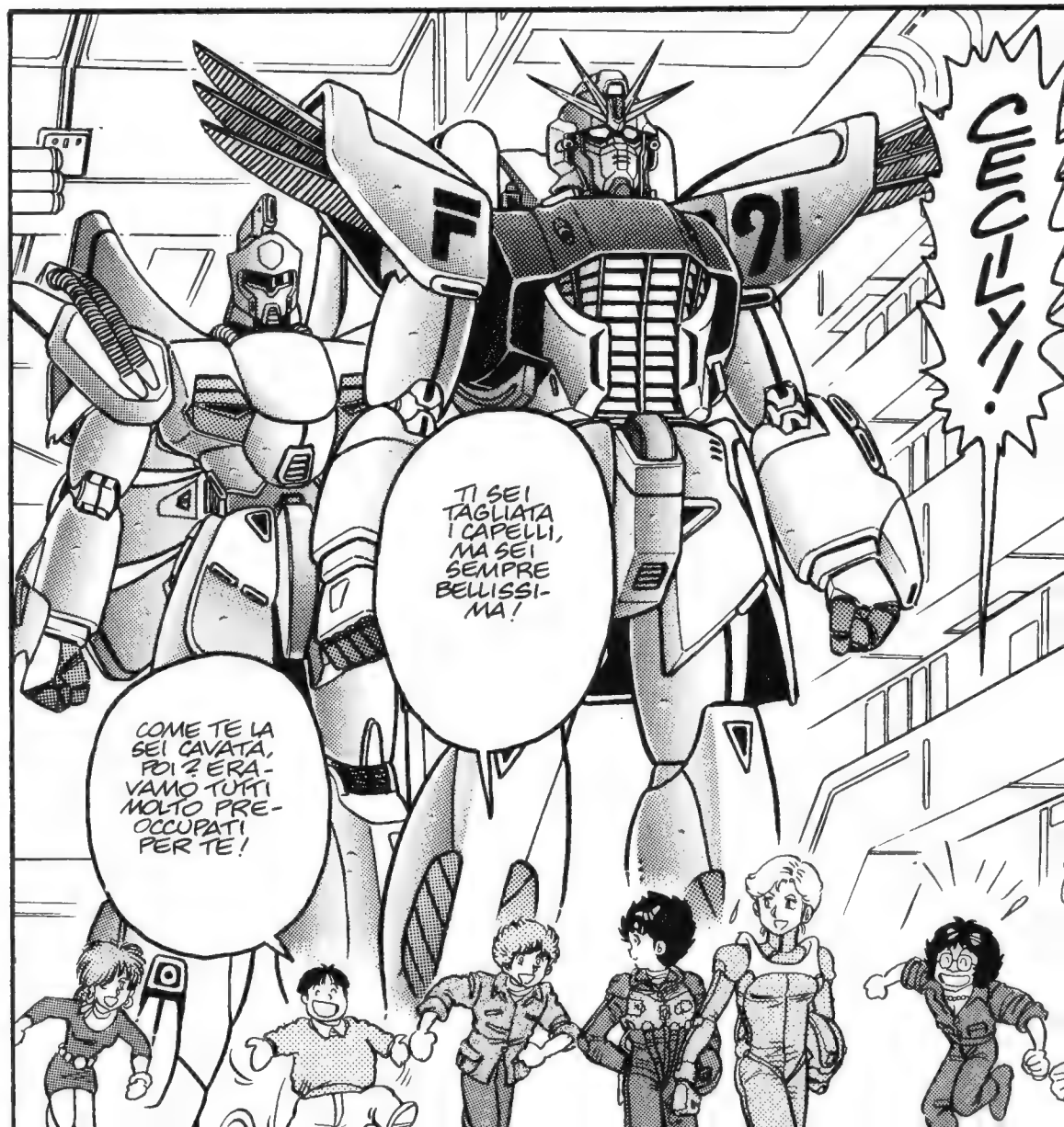
...E IL MIO NOME È CECILY FAIRCHILD!!

FRONTIER I NEI PRESSI DELL'INGRESSO AL POZZO MINERARIO DELL'ASTEROIDE...
AMMIRAGLIA DELLE ARMATE DI CROSSBONE ZAMUS GULL

COSA!? LA PRINCIPESSA VERA RONA È PASSATA DALLA PARTE DEL NEMICO!?
SÌ, SIGNORE... NON TROVO LE PAROLE PER ESPRIMERE LA MIA VERGOGNA... IO ERO LA SUA GUARDIA DEL CORPO, IN FONDO...
QUEI MALEDETTI RIFIUTI DEI FEDERALI...
EBBENE, DATE LE CIRCOSTANZE...
...USEREMO IL BUG!
UCCIDEREMO TUTTI I 10.000.000 DI ABITANTI DI FRONTIER I!
IL... BUG!? MA È...
NON VORRÀ USARE SUL SERIO QUELL'ATROCITÀ...?!

HM... PRIMA O POI AVREMMO DOVUTO USARLO COMUNQUE... VI RICORDO CHE È STATO CREATO PER L'INVASIONE DELLA TERRA...
SPERIMENTERÒ LA SUA EFFICACIA SU QUEI RIFIUTI DELLA FRONTIER I!

MA... MA TRA LORO C'È ANCHE VOSTRA FIGLIA VERA RONA...
MIA FIGLIA, DICI!?

AH AH AH! E TU CREDI CHE QUELLA POSSA ESSERE VERAMENTE MIA FIGLIA!?
UH!?
MA CHE... STATE DICENDO?!
NON IMPORTA! FATE FUORI TUTTI QUANTI, INCLUSA QUELLA RAGAZZINA CAPRICCIOSA!
INVIATE SUBITO IL BUG NELLA ZONA PIÙ CENTRALE DELLA FRONTIER I!

NAVE SCUOLA FEDERALE SPACE-ARK

WOOO

HOH

CECILY!

TI SEI TAGLIATA I CAPELLI, MA SEI SEMPRE BELLISSIMA!

COME TE LA SEI CAVATA, POI? ERAVAMO TUTTI MOLTO PREOCCUPATI PER TE!

IL BOSS DELLE ARMATE DI CROSSBONE, QUELLO CHE CHIAMANO **MASCHERA DI FERRO**, È DAVVERO TUO PADRE?

SÌ... MA...

...NON RIESCO A CREDERCI... SE DEVO ESSERE SINCERA...

COSA VORRESTI DIRE?

FORSE È SOLO UNA SEMPLICISSIMA SITUAZIONE CHE MI FA NASCERE UN SOSPETTO...
MA QUEL TIPO... MASCHERA DI FERRO, COME L'HAI CHIAMATO TU...

...È COME UN **OGGETTO**... UNA SPECIE DI MATERIALIZZAZIONE DELL'ANIMO MALVAGIO CHE ALBERGA NEGLI ESSERI UMANI... MI SEGUI?
...INSOMMA, SOLTANTO A GUARDARLO MI DÀ I BRIVIDI... COME SE CERCASSE DI INFILARE I SUOI ARTIGLI NEL MIO CUORE... NON SO SE MI SPIEGO...

WOOOOH

CIP CIP

YAWN! CHE SILENZIO!
SEMBRA CHE LA BATTAGLIA SIA CESSATA!

IN QUESTA SITUAZIONE, FARE LA GUARDIA E' VERAMENTE NOIOSO!
FORSE POTREMMO DORMIRE UN PO'...

UH? COS'E' QUESTO RUMORE?
EHI! NON MI DICA CHE ORA HA ANCHE LE ALLUCINA...

COSA DIAVOLO E' QUELLO?!

NOOOO!!

ARGHI!
MALEDIZIONE! MA CHE ROBA È QUESTA?!
SPARATE! SPARATE!

A... AIUT... UGH
AUGH
FLASH
TUMP
CLA-CLANK
OH?
MBL
!!

ARGH!
SHROOM!

AH AH AH!

ECCELLENTE! I MIEI ADORATI BUG... UNA GRANDIOSA OPERA DI STERMINIO...

NESSUNA PIETÀ! NEANCHE PER LE DONNE E I BAMBINI! LAGGIÙ, ORMAI, C'È SOLO UN MARE DI SANGUE!
COSA?! ALCUNI ORDIGNI DELLE ARMATE DI CROSSBONE STANNO FACENDO UN MASSACRO IN CITTÀ?!?
AL DIAVOLO! COSA AVRÀ IN MENTE QUEL MALEDETTO MASCHERA DI FERRO!?
ASPETTATEMI! VE LA FARÒ PAGARE CARA!
91
91

WHOOM
WHOOOOOOM
È LA COSA PIÙ ORRIBILE CHE IO ABBIA MAI VISTO...
NON PUÒ ESSERE VERO... È TROPPO CRUDELE...
TA TA TA TA

ECCOLI CHE ARRI-VANO I MALE-DETTI!
COS...!?
RA-TA-TA-TA-TA-TA
TUMP
DANNATI BASTARDI! VI RIDURRÒ IN PEZZI!!

TA TA TA

TA TA TA TA

AUGH!

SCRASH

TUMP

DUMF

TA TA TA TA TA

DIAVOLO! NON FINISCONO MAI! SEMBRA CHE SI MOLTIPLICHINO!!

BASTARDI!!
HOP!
VI COMBATTERO IN VOLO!!
OUCH!!

CERCATE DI FARE I FURBI, VERO?
PANT
PANT
MA COSA DIAVOLO SONO QUESTI AFFARI? DA DOVE SBUCANO? SONO CENTINAIA!
!!

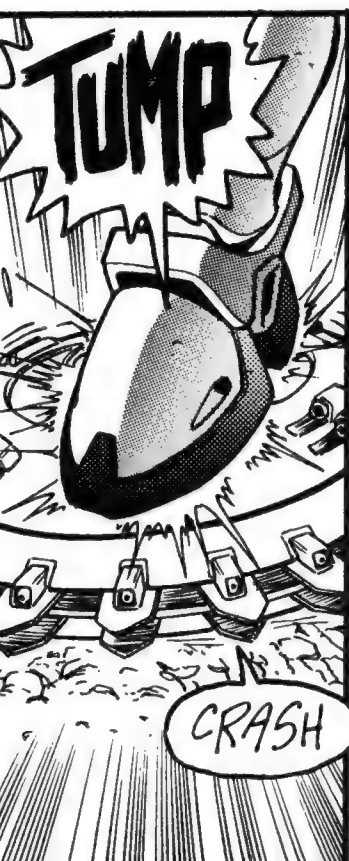
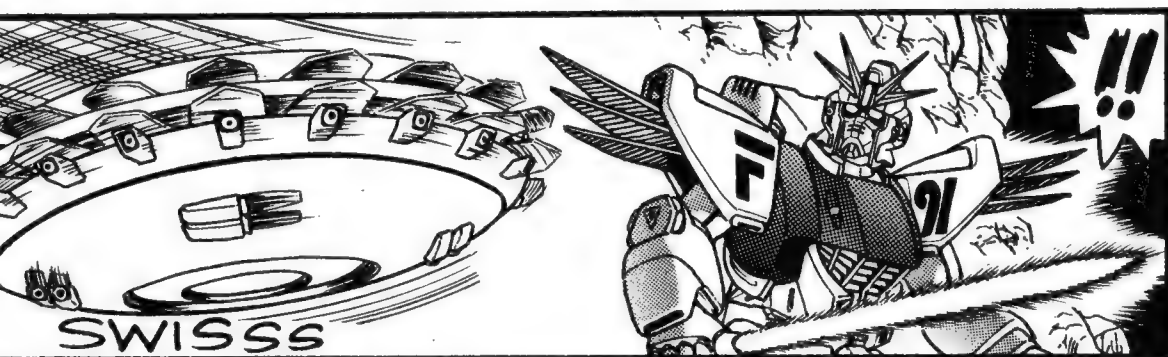
WIIRRR
WHOOOHOHOHOHO
ACCIDENTI... COMBATTENDO CON LORO, SONO ARRIVATO, SENZA ACCORGERMENE, FINO ALLA MINIERA!
INSOMMA, ADESSO BASTA!

È LA NAVE DA GUERRA DI CROSS-BONE!
È QUELLA CHE CONTINUA A VOMITARE TUTTI QUESTI SCHIFOSI SCARA-FAGGI A MO-TOSEGA!
E QUESTO CHE...?

COSA SARAN-NO QUEI FILI?

EHI, MA... STA ASSORBENDO L'ENERGIA DALLA CEN-TRALE POSTA ALL'INTERNO DELLA MINIERA!
IL MOTORE È TUTTO SCOPER-TO!

SWISSS
!!

TUMP
CRASH

PIANTALA DI FARE CASINO, SCHIFOSO SCARAFAG-GIO!
ORA HA INIZIO LA GARA DI TIRO!
CHAK
WRRRR

SPERO CHE VADA TUTTO BENE!
BENISSIMO... COSÌ... UN POCHINO PIÙ A DESTRA...
È IL MOMENTO!!
CLICK
VAI!

CE L'HO FATTA!

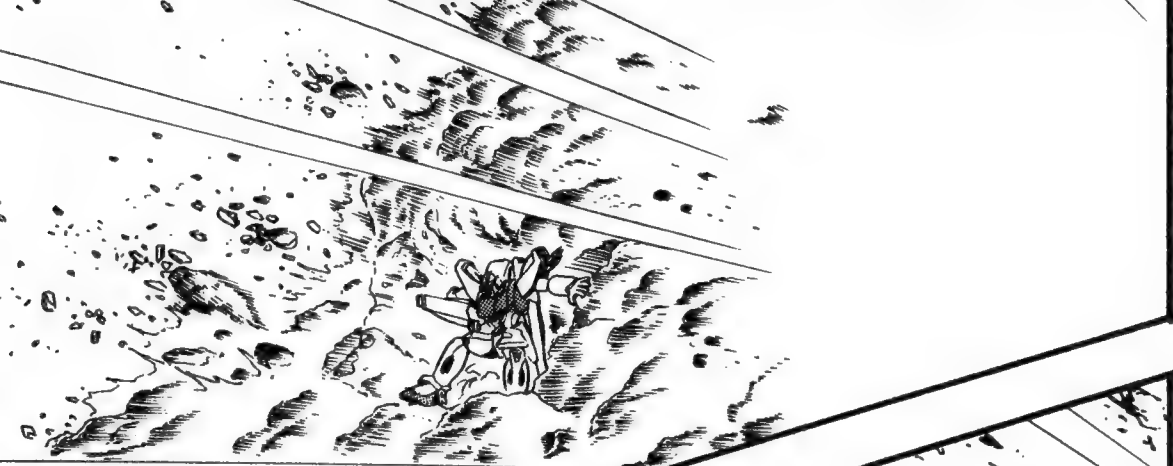
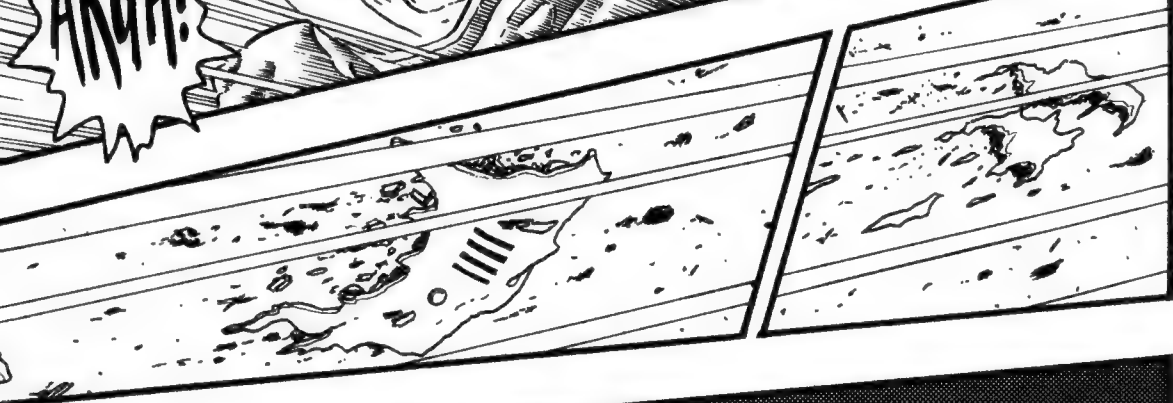
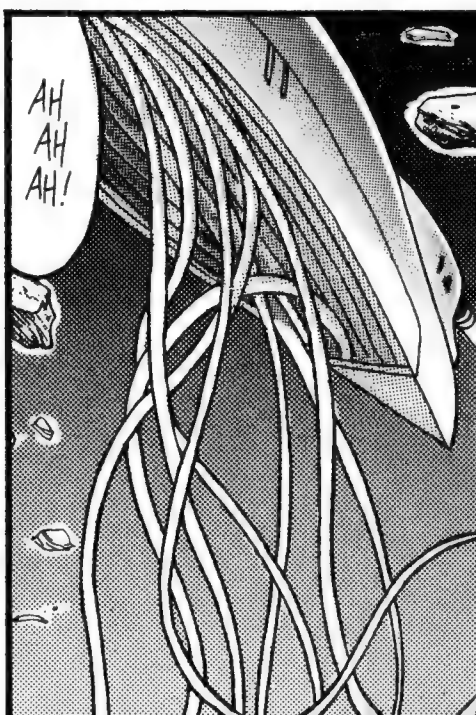
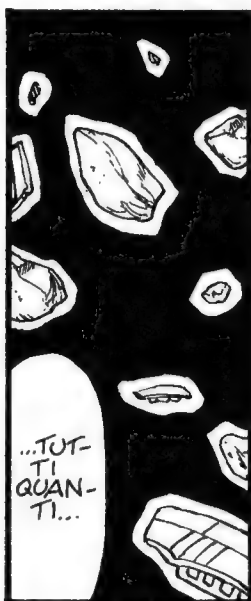
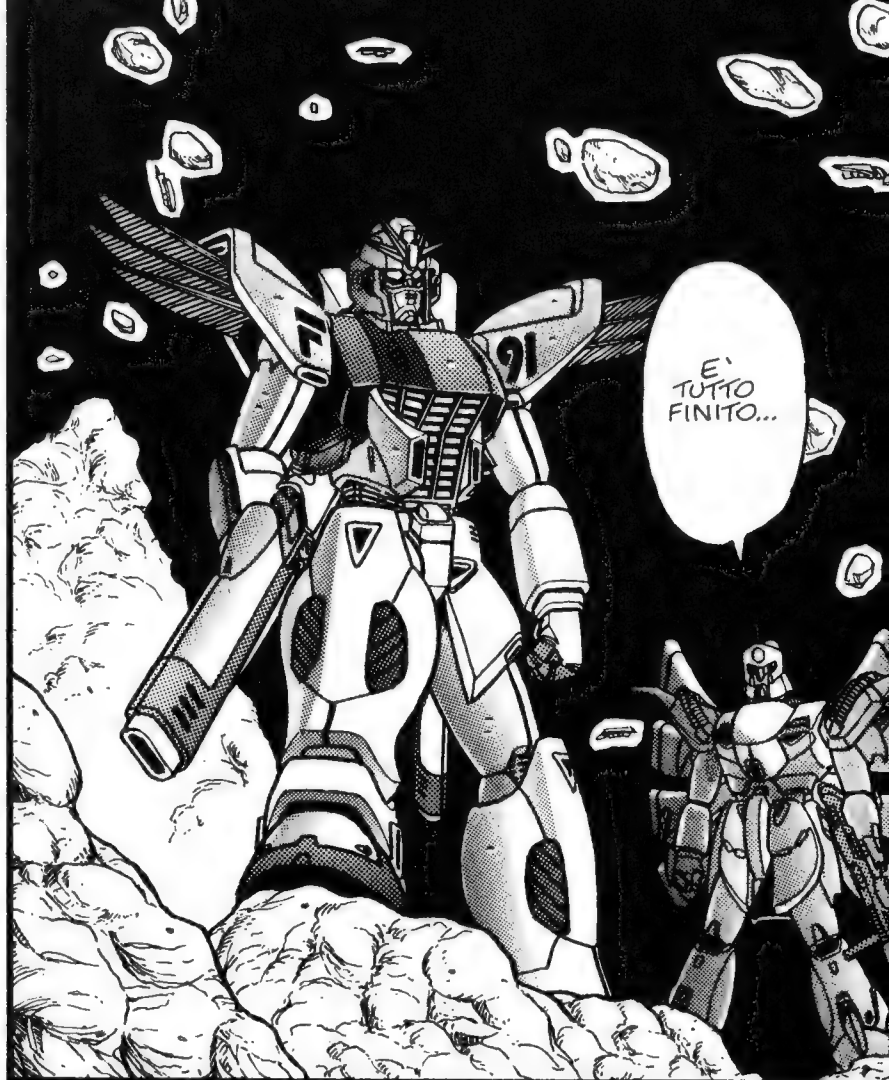
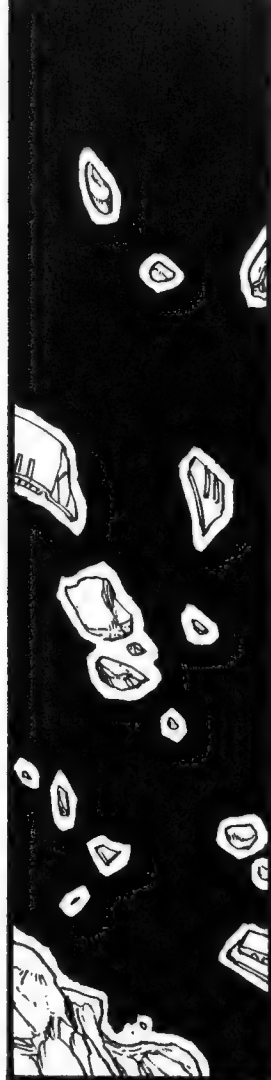
CE L'HO FATTA!

ARGH!
WOOH
WOOH WOOH
WOOH
WO HOO WOOH

E' TUTTO FINITO...

AH AH AH!

...TUTTI QUANTI...

GIÀ...TUTTI GLI INCUBI SONO FINITI NELLO SPAZIO...ASSIEME AI RIFIUTI COSMICI...

IDIOTA! IO SONO **MASCHERA DI FERRO**... SONO L'UOMO DESTINATO A DOMINARE SU TUTTO L'UNI-VERSO!
CREDETE VERAMENTE DI ESSERE IN GRADO DI BATTERMI, ORA?
VI MANDERÒ ALL'INFERNO CON IL MIO MOBILE-ARMOR... RAFFLESIA!
CONTINUA E FINISCE NEL PROSSIMO NUMERO

Le lettere sono tante ed è difficile accontentare tutti. Ci proviamo questo mese con una edizione speciale di Punto a Kappa, *interamente dedicata ai saluti e alle risposte in breve. Inizio d'obbligo con* ***Federico Grassellini*** *di* Trana (TO), *vittima di uno spiacevole quanto stupido scherzo durante una delle recenti* ***Foci del Kappa***. *Chi, come lui, decide di fare centinaia di chilometri per raggiungere altri appassionati non merita proprio di essere abbandonato alla stazione! Come se non bastasse, ci ha rimesso anche una preziosa Smemoranda piena di indirizzi e appunti (tutti gli amici di Federico potrebbero farsi vivi con lui per ricordargli il proprio indirizzo, che ne dite?) e non ha nemmeno ricevuto le scuse del Gokuraku Club che aveva indetto il ritrovo. Siamo molto seccati che accadano simili fatti durante una* ***Foce del Kappa****: i rancori e le antipatie si possono anche dimenticare per un giorno, non trovate? Speriamo vada meglio quella organizzata da* ***Daniele Massi*** *(via Carlo del Greco 81, 00122 Roma Ostia - tel. 06/56320454), prevista* ***lunedì 27 giugno presso la Stazione Termini****. Trovatevi tutti davanti alla biglietteria con una copia di* ***Starlight, Neverland*** *o* ***Action*** *in mano.*

IL DISEGNO DEL MESE: 3x3 OCCHI
L'AUTORE DEL MESE: ISABELLA MANFRIN

Cambiamo discorso, e passiamo a ***Marco Lamberto Presciutti*** *che evidenzia alcune imperfezioni nel volume* Anime, guida al cinema di animazione giapponese *(Ed. Granata Press) e ci chiede se scriveremo mai il tanto atteso seguito. Un'opera complessa come quella è per natura vittima di imprecisioni (non sappiamo ancora come possa essere finito il riassunto di* Maison Ikkoku *nella scheda di* Last Movie*), che solitamente vengono corrette nelle successive edizioni. Non sappiamo se aggiorneremo mai quel volume: appartiene a un capitolo della nostra storia che consideriamo ormai concluso. Il futuro, però, è come sempre imprevedibile. Continuiamo con* ***Bruna "Bz!" Francia****, una simpaticissima ventisettenne napoletana che è rimasta coinvolta nelle nostre 'kappriole di felicità'. Siamo contenti che ti sia piaciuta la nostra avventura di* ***Lupin*** *(****Alis Plaudo****) e possiamo già dirti che in un prossimo futuro saremo ancora coinvolti come sceneggiatori (quale nuovo personaggio sarà vittima della nostra follia?). Lettera del mese è senza dubbio quella di* ***Ivan Gussoni*** *(via Crivelli 6, Treviglio - BG), che ci regala un bellissimo collage di personali considerazioni sui nostri albi. Ivan scrive anche: «Per rendere felice un uomo bastano due parole: ti amo. Per rendere felice un lettore di* ***Kappa*** *ne occorrono almeno tre: nome, cognome e indirizzo stampati su uno dei vostri mensili!» Come vedi ti abbiamo accontentato.*

E ora veniamo ad ***Andrea Riccitelli*** *di Roma: ma non sarai mica un maniaco? La tua passione per i 'collant nero scuro' sta diventando una vera mania, e la richiesta di vederne sempre più sui nostri albi ci prende in contropiede. Non siamo noi a disegnare le storie a fumetti che leggi, ma le acquistiamo direttamente in Giappone, quindi non possiamo intervenire in alcun modo sulle tavole originali. Come tu stesso osservi, comunque, di collant ce ne sono in grande quantità (soprattutto in* ***Gun Smith Cats, Compiler*** *e* ***Video Girl Ai****). Non lamentarti.*

Dalla provincia di Pordenone ci scrive invece ***Andrea****, chiedendoci delucidazioni sul mistero della pagina ribaltata (si legge cioè specularmente) in* ***Kappa Magazine*** *20 e 1/2. Lo speciale di* ***Oh mia Dea!*** *ha una vita piuttosto travagliata, caro Andrea. Devi sapere che per una piccola distrazione, i tipografi delle Grafiche Bovini hanno montato male una tavola del fumetto sul foglio di stampa. Quando ci siamo accorti dell'errore, l'albo era già stampato e in parte distribuito. Per correttezza nei confronti dei nostri lettori abbiamo corretto e ristampato il volume, immet-tendolo nuovamente sul mercato. E voi, quale versione siete riusciti ad accaparrarvi?*

Michele "Kamala" Tagnon *di Grado (GO) è disperato. Ha infatti saputo che il terzo volume di* ***Gon*** *(da poco uscito in Giappone) è anche l'ultimo. Non ti preoccupare, non è assolutamente vero! Il successo che Masashi Tanaka sta ottenendo con il suo piccolo mangasauro è talmente strepitoso che le sue avventure continueranno ancora per molto! Naturalmente, realizzare un manga come* ***Gon*** *richiede molto tempo, ma noi non abbiamo fretta. Appena è disponibile un nuovo volume, lo inseriamo in programma nella collana* ***Storie di Kappa****: tieniti pronto, perché il prossimo apparirà già a settembre! Questa volta* ***Gon*** *sarà alle prese con le creature che popolano il grande fiume, si mimetizzerà tra i koala e i canguri dell'assolata Australia, rischierà una colossale indigestione di funghi e combatterà addirittura contro una feroce tigre assieme a una famiglia di lupi.*

E ora, largo a un annuncio per tutti gli appassionati: «L'associazione ***More Than Comics*** *ha inaugurato a Busto Arsizio, in provincia di Varese, la prima Biblioteca del Fumetto (vicolo Landriani 6): oltre 5.000 albi, fumetti popolari e d'autore, in italiano e in lingua originale. La Fumettoteca è un servizio gratuito a disposizione di chiunque ne voglia usufruire. Per informazioni: Giovanni (tel. 0331/622407) - Matteo (tel. 0331/681422) - Andrea (tel. 0331/638606.»*

Continuiamo con gli annunci, passando la palla a ***Filippo Solimando*** *(via Martiri della libertà 4, 20077 Melegnano - MI) che cerca collaboratori per realizzare fumetti in stile manga. Cercano invece amici di penna la quattordicenne* ***Mariangela Marcellini*** *(via Uguccione*

della Faggiola 31, 50126 Firenze), e il ventunenne ***Anthony Cacace*** *(via Leonardo Da Vinci 28, 40133 Bologna), che propone la nascita di una vera e propria 'pattuglia' antipirateria. Un'ottima idea, che appoggiamo noi per primi, e che vi invitiamo a sostenere. Fateci sapere qualcosa!*

Chiudiamo con una sfilza di risposte per ***Yuri Bertolini*** *di Rivalta (RE), nuovo arrivo tra i lettori Star Comics. E' proprio vero, Kia Asamiya in quasi sei anni ha realizzato solo cinque numeri di* Silent Mœbius, *e se hai letto l'intervista all'autore che appare su questo numero di* ***Kappa****, avrai forse capito il perché. Asamiya è impegnato in così tanti progetti che non riesce a seguirli tutti contemporaneamente: negli ultimi tempi ha dato la priorità a* ***Compiler*** *e* Assembler 0X. *Con il termine 'rivista contenitore' intendiamo un albo che presenta storie diverse in ogni numero. Non temere, non abbiamo nessuna intenzione di snaturare* ***Kappa*** *(i processi di totale restyling si attuano solo quando le vendite scendono a picco), ma solo migliorarla un po' per renderla sempre più competitiva. Per quanto riguarda il nuovo referendum... sei già stato accontentato!*

E' la volta dei saluti. Dal prossimo mese torneremo a rispondervi personalmente, ma se volete già da ora scrivere direttamente a uno di noi, vi ricordiamo che potete indirizzare le lettere per Andrea Baricordi ad ***Action****, quelle per Massimiliano De Giovanni a* ***Mitico****, quelle per Andrea Pietroni a* ***Techno*** *e quelle per Barbara Rossi a* ***Neverland****. Queste quattro testate avranno infatti la posta personalizzata, mentre manterremo un corale Kappa boys su* ***Starlight*** *e* ***Young****. Aspettiamo le vostre lettere, quindi, e nel frattempo vi esortiamo a compilare il referendum che compare in tutti gli albi manga della Star Comics con data giugno. Se volevate dire la vostra, questo è il momento! Attenzione: ognuno dovrà compilare e spedire una sola copia del referendum, entro e non oltre la fine di luglio.*

Kappa boys

VENERDI' 8 LUGLIO 1994

MADE IN BO

I Kappa boys vi aspettano a Bologna per la grande festa di **Kappa Magazine**! Una serata indimenticabile ricca di proiezioni, giochi e anteprime per tutti in collaborazione con **Video Music** e **Italia Network**!

Arena Parco Nord - Uscita Tangenziale 7 bis - Autobus 30 da Stazione FF.SS. - Ampio parcheggio - Per informazioni: (051) 532272

STAI CERCANDO GLI ARRETRATI?

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri delle riviste che desiderate ricevere a casa vostra:

- **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 23, 16 e 1/2, 20 e 1/2 (lire 5.000 cad.)
- **STARLIGHT** - **Orange Road** dal nr. 1 al 20 (lire 3.000 cad)
- **NEVERLAND** - **Video Girl Ai** dal nr. 1 al 14 (lire 3.000 cad)
- **ACTION** - **Le bizzarre avventure di JoJo** dal nr. 1 al 7 (lire 3.300 cad)
- **MITICO SPECIALE** - **Le nuove avventure di Lupin III** nr. 1 e 2 (lire 5.000 cad)
- **TECHNO** - **Guyver** nr. 1 (lire 2.800 cad)
- **STORIE DI KAPPA** nr. 1 (Gon 1), nr. 2 (Gon 2), nr. 3 (Orion 1), nr. 4 (Orion 2) (lire 5.000 cad)

Anno 1 - Numero 2 — lunedì 2 maggio '94

Breve ma intenso, questo nuovo appuntamento con l'Edikola di ***Kappa Magazine****, che inizia subito con l'allarmante scomparsa delle Edizioni Star Comics dal territorio nazionale. E' "Affari & Finanza", che accompagna ogni venerdì il quotidiano "La Repubblica", a lasciare intuire questa triste dipartita. Due intere pagine sono dedicate al mercato del fumetto, e* ***Karina Laterza*** *non ci risparmia di luoghi comuni, né di gravi omissioni.* «Ogni mese vengono portati sul mercato a tentare la sorte nuovi fumetti, che spariscono, inghiottiti nel nulla, quando non riescono a trasformarsi, nei tempi stabiliti, in prodotto televisivo e quindi dare poi vita alla più ampia gamma di prodotti di consumo previsti dal progetto iniziale. Il successo naturalmente lo decreta il pubblico, ma sono in fondo i produttori televisivi che decidono in breve tempo vita e morte dei nuovi personaggi. E forse i giapponesi non sbagliano a dare tanto peso al mezzo televisivo, infatti in Italia l'arrivo dei manga è stato preceduto dall'invasione dei cartoons nipponici sui programmi di emittenti private.» *Non pensiamo fosse il caso di scomodare l'editore Luigi Bernardi per arrivare a simili conclusioni. Se è vero che molte produzioni animate nascono in seguito a particolari accordi con gli sponsor, non è affatto onesto affermare lo stesso per i manga. E' naturale che in seguito a un grande successo si realizzino le trasposizioni animate di un fumetto, ma questo può avvenire dopo anni, e coinvolgere solo il mercato dell'home video (****Video Girl Ai*** *docet). In Italia, poi, l'invasione dei cartoni animati è arrivata sul calare degli anni Settanta, mentre i manga si sono imposti solo in questi ultimi tempi. Una lunga gestazione, non trovate? Se "Affari & Finanza" non assegna quote di mercato alla Star Comics (persino l'Uomo Ragno è stato pubblicato da un altro editore), le pagine de "L'Europeo" rincarano la dose annunciando che la nostra è una casa editrice* ***americana*** *che pubblica fumetti* ***erotici*** *giapponesi!*

Grazie alla recente manifestazione cinematografica ***Kappa - Kaiju apoteosi & paranoie****, molti giornalisti ci hanno preso evidentemente a cuore. La cronaca locale ci ha dedicato almeno due piacevoli (e riccamente illustrati) interventi: il primo è di* ***Stefano Casi*** *ed è apparso su "La Repubblica".* «Saranno le torri futuriste di Kenzo Tange che vegliano sulla città, sarà l'amore tutto bolognese per i fumetti dai tempi d'oro di Andrea Pazienza & C.: fatto sta che Bologna è diventata la città d'adozione dei fumetti giapponesi. [...] Per i giovani cresciuti con le immagini televisive di Goldrake e Gundam, infatti, il vero cartoon ha poco a che vedere con Disneyland e molto con una Tokyoland carica di mostri e violenza, ma anche di dolcezze e sfide sportive. Bella delusione per loro quando le reti Fininvest iniziarono a programmare cartoni giapponesi in gran quantità, ma incredibilmente censurati dalle forbici discrete del pruriginoso programmatore.» *Anche "Il Resto del Carlino" si avvicina (cosa assai rara) al mondo del fumetto grazie a* ***Fernando Pellerano*** *che da bravo concittadino scrive:* «Bologna e i fumetti: l'avventura continua. La via Emilia si conferma sempre più come centro gravitazionale del fumetto italiano sia per quel che riguarda gli autori nostrani (sono tantissimi i fumettisti che abitano a Bologna e in regione), [...] sia, infine, per il filone proveniente dal lontano Sol Levante con i manga. Lo sta a dimostrare la manifestazione nazionale di domani dedicata ai manga. [...] L'interesse per i manga sta crescendo. Non ci sarà però l'invasione dei 'gialli': sembra invece aprirsi uno stimolante scambio culturale fra produzioni occidentali e orientali grazie alle recenti collaborazioni di autori europei e italiani - fra gli altri, il francese Mœbius e i bolognesi Igort e Jori - fortemente volute dalle grandi case editrici giapponesi. Un'apertura significativa raccolta anche dalla Star Comics che, insieme alla Kodansha di Tokyo, ha da poco lanciato un concorso per giovani autori di fumetti.»

Chiudiamo in bellezza. Da qualche tempo, tra le pagine dedicate ai programmi televisivi di "TV Sorrisi e Canzoni" si annidano autentiche perle: la più recente risale a qualche settimana fa e ha per protagonista ***Orange Road****. A questo cartoon è dedicata una simpatica scheda che ne attribuisce la paternità al 'disegnatore' giapponese Akemi Takada. Se Akemi Takada non fosse una donna e Izumi Matsumoto non fosse mai esistito, probabilmente ci avrebbero preso.*

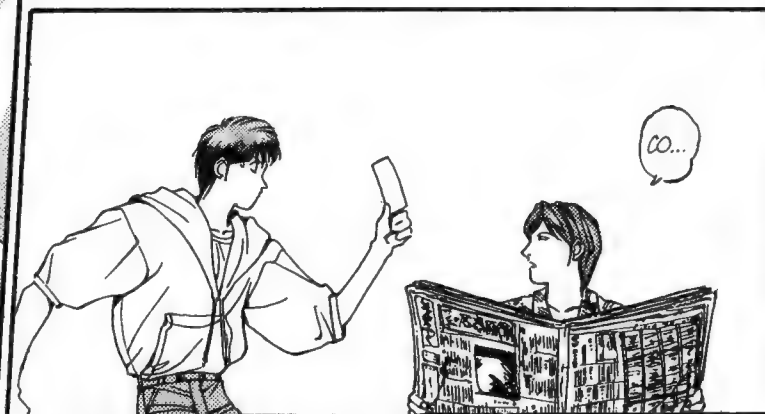
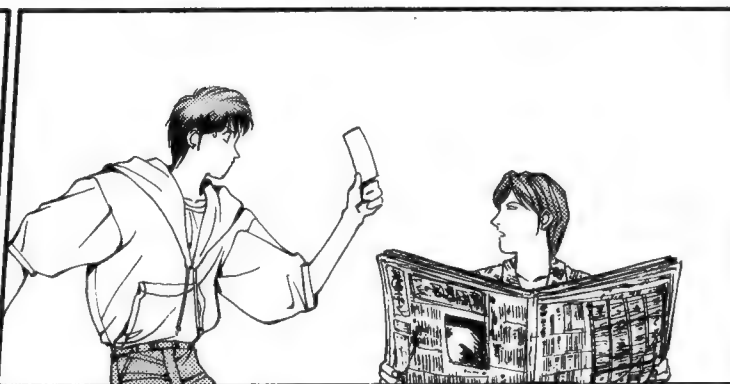
Kappa boys

MENU.15 ［FATHER］ファーザー

MUMBLE MUMBLE... MAH... MUMBLE...
NACHI! NACHI!
TA TA TA TA
COSA C'È TOSHI? NON FARE BACCANO AL MATTINO PRESTO!
NACHI... ABBIAMO UN PROBLEMA!
UN PROBLEMA? COME SAREBBE A DIRE?
E POI, SCUSA, NON DOVRESTI ESSERE GIÀ A SCUOLA? CHE CI FAI ANCORA A CASA ALLE UNDICI?!?

VERAMENTE LA MIA SCUOLA È **CHIUSA** IL SABATO E LA DOMENICA...
NON DIRMI CHE NON LO SAPEVI...

E' ARRIVATA UNA LETTERA CHE PREANNUNCIA IL RITORNO DI NOSTRO PADRE!!

CO...

COOOSA?!
STRAPPSTRAPP
PANT
PANT
PANT
NON CI POSSO CREDERE...

TENSIONE, PAURA... I FRATELLI IGARASHI SENTIVANO GIA' IL MONDO CROLLARE SU DI LORO...
...E NE AVEVANO TUTTI I MOTIVI...
NON E' POSSIBILE! PERCHE' QUEL DEMONIO DEVE TORNARE A DISTRUGGERE LA NOSTRA VITAAAAAAAH ?!?
...PERCHE' COLUI CHE LORO TEMEVANO, ERA GIA' A DUE PASSI DA CASA LORO.
TUMP

MA INSOMMA... STATE GIÀ LITIGANDO A QUEST'ORA DEL MATTINO?! FATE UN GRAN BACCANO!
OH... CIAO, ASSEMBLER! BENE ALZATA!
GRUNT!
BE'?! COSÀ VI SUCCEDE?!
EHM... SCUSA ASSEMBLER MA TEMO PROPRIO CHE PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE, OGGI NON POTRÒ VENIRE CON TE A FARE SHOPPING... PER LA VERITÀ SI TRATTA DI NOSTRO PADRE, CHE A GIUDICARE DALLA MISSIVA GIUNTACI TESTÈ, DOVREBBE TORNARE A CASA DA UN MOMENTO ALL'ALTRO ...
COME?! COSA SIGNIFICA QUESTO?!
AH... EHM... CIOÈ... ECCO... VEDI...
UH... IO... SCUSAMI...
SEI UNA CAROGNA, TOSHI... ME L'AVEVI PROMESSO DA UNA SETTIMANA!

IMBECILLE! LO SHOPPING!? UN APPUNTAMENTO!? MA CHE TI SALTA IN MENTE?!
IN CONFRONTO ALLA CATASTROFE CHE STA PER ACCADERE, LE TUE PROMESSE E I TUOI APPUNTAMENTI SONO COME UNA CACCA DI MOSCA CHE GALLEGGIA NELLA MELMA DI UN POZZO NERO!
ORMAI, NON CI RESTA ALTRO DA FARE CHE TENERLO IL PIU' LONTANO POSSIBILE DA QUESTA CASA!
ACCIDENTI! SOLO A RICORDARE DI NUOVO QUEI GIORNI, MI VENGONO ANCORA I BRIVIDI...
...UN 'INFANZIA DIFFICILE E TRAVAGLIATA, PERSEGUITATO DAI SUOI MALTRATTAMENTI...
MA NONOSTANTE IO SIA CRESCIUTO CON QUELLA SOTTOSPECIE DI PADRE, SONO DIVENTATO UN BRAVO RAGAZZO!
BE', INSOMMA...
...E TUTTO QUESTO GRAZIE ALLA MIA GRANDIOSA FORZA INTERIORE...
COSA TI SUCCEDE, NACHI?
BE', CI SONO VARIE RAGIONI PER CUI SI STA COMPORTANDO COSÌ...
PERÒ... CERCHIAMO LO STESSO DI NON FARLO ENTRARE QUI... VI PREGO!!
DLIN DLON

UH ?!
THAA
THAA
THAA
THAA

DLIN DLON
NON SARÀ GIÀ ARRIVATO..? È..È LUI?
P.. PAPÀ...
DLIN DLON
TOSHI... VA' AD APRIRE...
COME?
APRI QUELLA MALEDETTA PORTA!!
SKREK

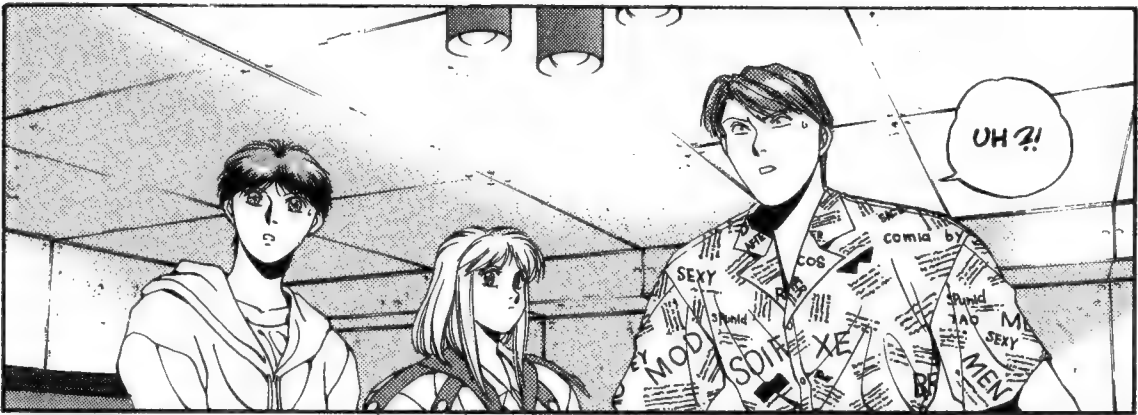
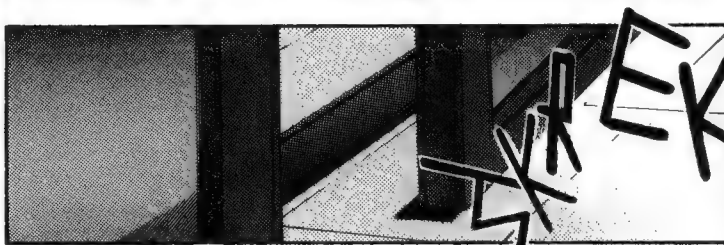
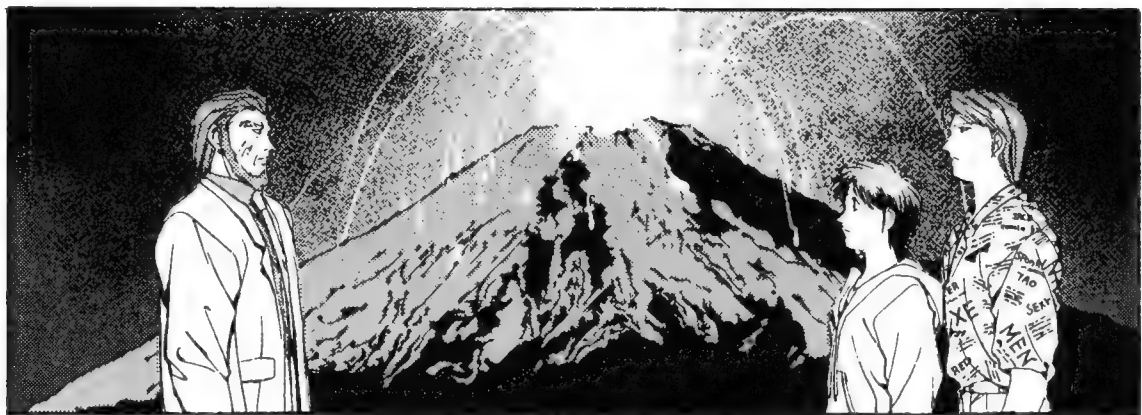
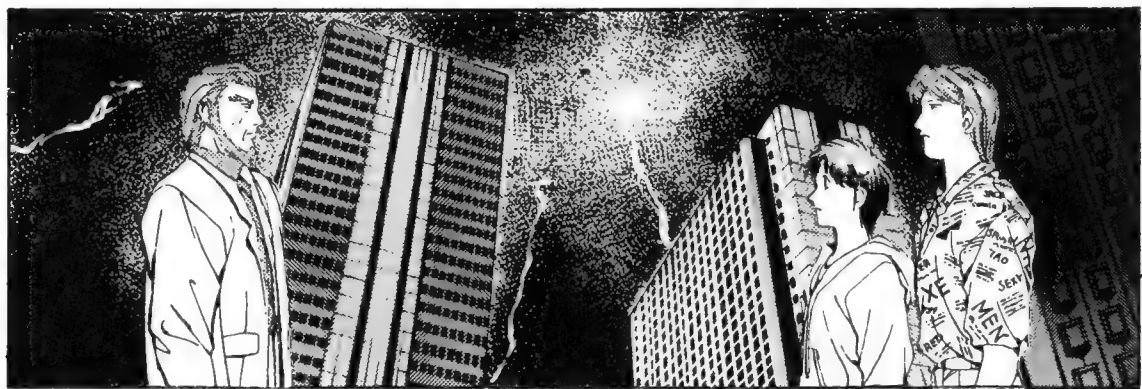
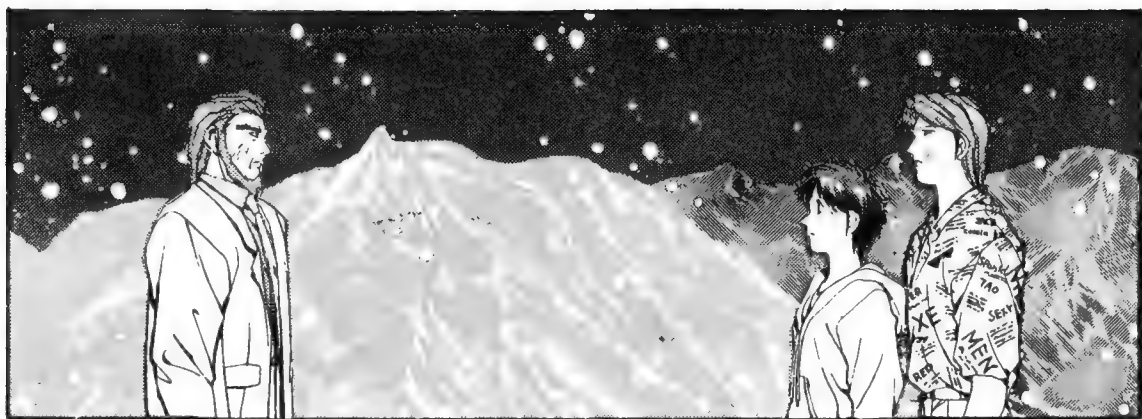
5

PAPÀ!
SEI TU...

TOSHI... NACHI...

PAPÀ...
C-C-CARO... PAPÀ...

!!??

ARGH!

COSA AVRÀ IN MENTE QUESTA VOLTA QUEL PADRE DEGERATO ?!

NACHI...

AVRÀ SICURAMENTE INTENZIONE DI UCCIDERCI!! NON C'È DUBBIO!!

MA QUELLO NON PUÒ ESSERE PAPÀ, NACHI! HA SPARATO LASER DAGLI OCCHI... NON L'HA MAI FATTO ...**PRIMA D'ORA!**

HO INDOVINATO, VERO PAPÀ?!

WRRROOO

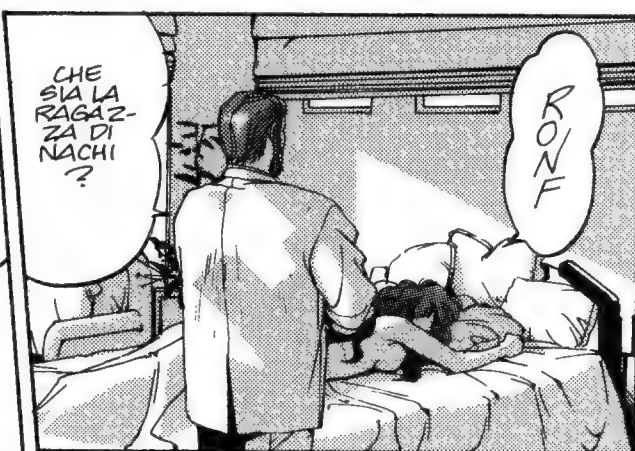
TA-DAN
UHNN...
SFRUSH

ZZZ...
MMNN... RUMORE... MMPF... MMNH...

TAP

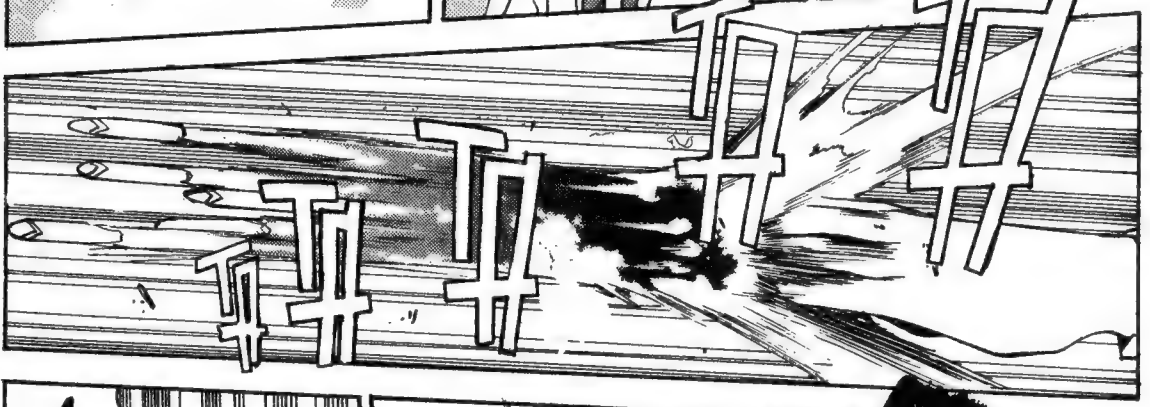
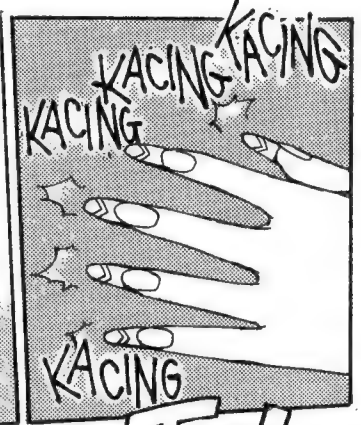
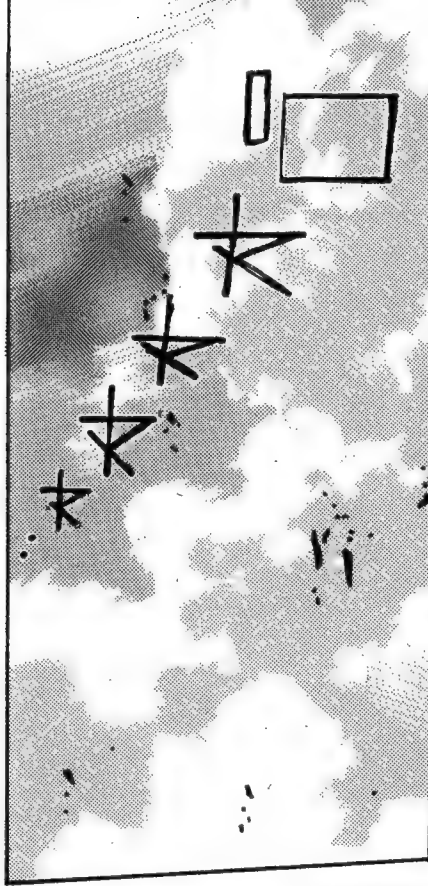
RONF
CHE SIA LA RAGAZZA DI NACHI?

...E IN PIÙ, UNA SCONOSCIUTA DORME NEL MIO LETTO!
QUESTA È UNA SECCATURA... ME NE STO VIA PER TANTO TEMPO, E QUANDO TORNO LA CASA È COMPLETAMENTE CAMBIATA...
CHI DIAVOLO SARÀ QUESTA TIPA?

GIÀ...
UN VERO SPRECO PER UNO SMIDOLLATO COME MIO FIGLIO...

UNA DONNA COSÌ AFFASCINANTE È DESTINATA A ESSERE MIA!
VLAP
POCO IMPORTA SE SI TRATTA DELLA RAGAZZA DI MIO FIGLIO!
IN FONDO È GIUSTO CHE TUTTE LE DONNE AFFASCINANTI DI QUESTO MONDO...
...APPARTENGANO A ME!
VUOI FARE SILENZIO?!?
CHI DIAVOLO SEI TU? SE CONTINUI A FARE TUTTO QUESTO BACCANO VICINO A ME MENTRE DORMO...
...MI METTERAI DI MALUMORE... E QUANDO MI GIRA STORTA NON SONO MOLTO SIMPATICA!
EH EH!
SENTI SENTI! ABBIAMO UN VERO DURO IN GONNELLA ...DOVREI TREMARE?

SAPPI CHE NESSUN TIPO DI DONNA E` MAI RIUSCITO A INTI-MORIRMI, E TU NON SARAI UN'ECCEZIONE! AH AH AH!
STUM
AAAH! MA COSA DIAVOLO FAI?!
SU...PERCHE` MI RIFIUTI? NON VEDI CHE SONO MOLTO ME-GLIO DI QUEL FESSO DI MIO FIGLIO?!
BRUTTO BASTAR-DO!
STA' ZITTO!
UH?!
SLURP

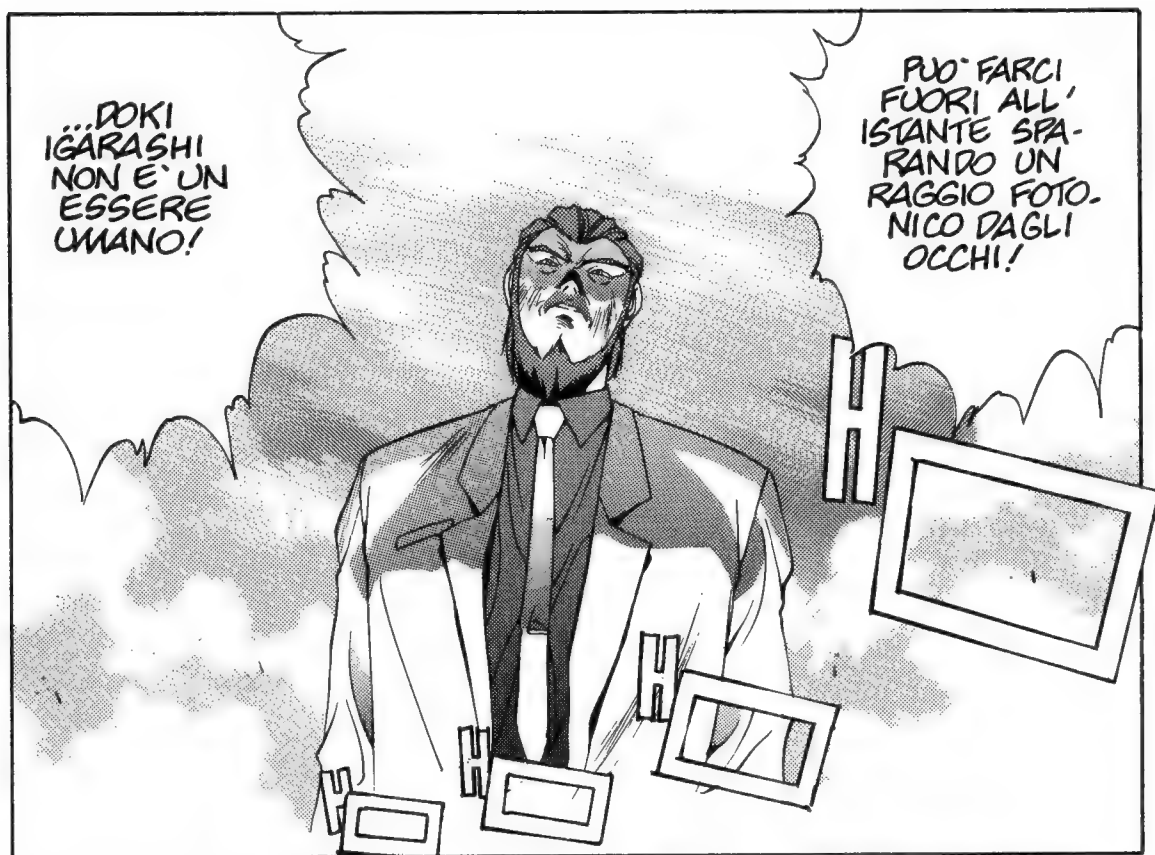
UHNN
BAM
SI RICORDA AI GENTILI LETTORI CHE COMPILER SVIENE A CONTATTO CON ACQUA E SIMILI. DIN DON ♪
ACCIDENTI! QUESTO NON CI VOLE...
SONO NOTO IN TUTTO IL MONDO PER LA MIA TECNICA LINGUISTICA SEGRETA!
SLURP
POSSO CAPIRTI, BELLEZZA!
...TI LECCHERÒ TUTTO IL CORPO!
SE TI PIACE COSÌ TANTO...
AAH!
SLURP
SLURP
NON NE POSSO PIÙ...
UH... UGH...

HANF... HUNF...
PADRE MALEDETTO!! VUOI DISTRUGGERCI LA CASA !?
WIRRR
KACING
KACING
KACING
KACING
ARGH!

NACHI! NACHI!

TO... TOSHI!

PAPÀ STA FACENDO SUL SERIO! VUOLE VERAMENTE DISTRUGGERE QUESTA CASA...NOI COMPRESI...

È NORMALE CHE FRA VOI ESSERI UMANI I GENITORI DESIDERINO UCCIDERE I PROPRI FIGLI SENZA PIETÀ?

MA CHE STAI DICENDO, ASSEMBLER! NON CREDERAI CHE...?!?

...DOKI IGARASHI NON È UN ESSERE UMANO!

PUÒ FARCI FUORI ALL'ISTANTE SPARANDO UN RAGGIO FOTONICO DAGLI OCCHI!

ASSEMBLER!!

SÌ? CHE C'È?

TI PREGO... VA' A CHIAMARE COMPILER! DILLE DI VENIRE A DARMI UNA MANO!

NACHI!

L'UNICA PERSONA CHE POSSA DARGLI DEL FILO DA TORCERE È COMPILER!

AVANTI, SBRIGATI! VAI ANCHE TU, TOSHI!

HA
ARGH!
BOOM
SE CONTINUA COSÌ CI AMMAZZERÀ TUTTI!
FORZA! MUOVETEVI!!
NACHI...
...D'ACCORDO!
THAP THAP THAP
SLAM
COMPILER!!

EHILÀ, TOSHI! È DA TANTO CHE NON CI SI VEDE, FIGLIOLO! COME TE LA PASSI?

MMH... COSA C'È ASSEMBLER?

男
節
MENU.16
クラッシュ
[CRASH]

QUESTO SARÀ IL NOSTRO ULTIMO INCONTRO ...È LO SCONTRO FINALE, PAPÀ!
ORMAI NON C'È PIÙ RI-SPETTO FRA NOI DUE!
IH! IH! IH!
GRAB
HO LETTO DA QUALCHE PARTE CHE UN FIGLIO PUÒ DIVENTA-RE ADULTO SUPERANDO IL PROPRIO PA-DRE IN QUAL-CHE ABILITÀ...

BECCATI QUESTO, PAPÀ!
STAI PRONTO PERCHE' HO INTENZIONE DI SURCLAS-SARTI COM-PLETAMENTE!
TAP TAP
TAP TAP
TAP TAP

DUM

BASH

KLAK

SCHAK

ARGH!

AH AH AH! NACHI È SEMPRE STATO UN TIPO DIVERTENTE! GUARDA CHE BUFFONE!

PAPÀ... ALLORA ERA PROPRIO COME IMMAGINAVO... QUELLO... QUELLO È...

NON ESISTE AL MONDO UNO **STUPIDO** PIÙ **STUPIDO** DI LUI!

SSSSHH

THUD

EH EH EH!

NIENTE MALE, PAPÀ... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE TI SARESTI FATTO IMPIANTARE ADDIRITTURA DEI **PUGNI A RAZZO** NEGLI AVAMBRACCI...

SPOH

MA STA' ATTENTO...

RICORDATI CHE NON SONO AFFATTO STUPIDO!

NON MI FARÒ STENDERE UNA SECONDA VOLTA DA UNO STUPIDO PUGNO VOLANTE!

THUMP

UGH!

...

MERD...

THUMP

È UN IDIOTA...

POTREBBE ANCHE ES-SERE UN PREGIO, TUTTO SOMMATO...
HM... PERÒ...

SEI SEMPRE STATO UNA MAMMO-LETTA!
CHE C'È, NACHI? SEI GIÀ AGLI SGOCCIO-LI?

NON SEI AFFATTO **DEGNO** DI ESSERE MIO FIGLIO!

BECCATI QUESTA!!

SA... SANTO CIELO!
PAPÀ ...SEI ESPLO-SO!?
SPACE
comia
ER
UH... CHE?
CLAP CLAP
SEXY MEN
SSSSHHH

MA... ALLORA... NON ERI TU...ERA **FINTO!**

OH, SANTO CIELO, NACHI... SEI VERAMENTE STUPIDO!

AH AH!

SCUSA, MA NON HAI VISTO CHE SPARAVA RAGGI DAGLI OCCHI!?

SUVVIA, AMMETTILO CHE TI SEI DIVERTITO...

...NACHI...

BATTA
QUESTO MI RICORDA QUALCOSA...
MPGH...
OOPS...
E' GIUNTO IL MOMENTO DI VENDICARMI DI TUTTE LE ANGHERIE CHE HO DOVUTO SUBIRE DA PICCOLO!!
NON M'IMPORTA SE E' VERO O FINTO!

OH, ECCOMI TORNATO COME PRIMA!
POP
SANTO CIELO...
WHISS
COSA TI SUCCEDE, COMPILER?
NON SO PERCHÉ, MA ANCHE SE SONO IO LA PROTAGONISTA, NON CE LA FACCIO PIÙ A SEGUIRE LE CRETINATE DI QUEI DUE...
SE È QUESTO CHE DESIDERI, SARÒ LIETO DI ACCETTARE LA TUA SFIDA...
APPROFITTANE ORA, DATO CHE SONO TORNATO IN GIAPPONE!
CLANK

FATTI SOTTO, NACHI!

YAA-HAA!

OH, NO...

DEVO FERMARLI A OGNI COSTO... CHE POSSO FARE?

CLANK

TOSHI, DAI, ANDIAMO A FARE LA SPESA...

MA CHE DICI?!?

NON VEDI CHE MIO FRATELLO E MIO PADRE SI STANNO AZZUFFANDO?

COME? CREDEVO CHE STESSERO SCHERZANDO... VOI UMANI NON FATE COSÌ QUANDO DUE FAMILIARI SI INCONTRANO?

MI METTERÒ QUI BELLA COMODA E STARÒ A GUSTARMI LO SPETTACOLO!

UMPH
UGH!

TI BASTA COSÌ NACHI?

NON ANCORA! NON SPERARCI!!
VIENI AVANTI!

È INUTILE SCAPPARE, NACHI! NON TI SERVIRÀ A NIENTE!
TAP TAP
TAP TAP TAP TAP

BASH

!
DOVE SEI, NACHI!? FATTI VEDERE!

MA CHE... ?!?
!!
DAP
ECCOMI!!
YAA-HAAA!
UH?!

UGH...IL...
IL SOLE...
DANNAZIONE!

HO VINTO!
NON FARLO! IN REALTÀ IO SONO TUA MADRE!!
TAC!!
A... ASPETTA, NACHI!!

SAROR
MOD
SEXY

COSA...
COS'HAI DETTO?
EH EH EH! CHE FESSO! CI HA CREDUTO!
MA...
MALEDETTO IDIOTA! NON SONO STUPIDO AL PUNTO DA CREDERE A UNA STRONZATA DEL GENERE! IMBECILLE!
SMACK
TUMP
CRASH
AHIO!
BRUTTA CAROGNA SCHIFOSA DI UN MENTECATTO LERCIO!!
ACCIDENTI... SE CONTINUA COSÌ MI UCCIDERÀ VERAMENTE... NON MI RESTA ALTRO CHE...
SOING
COS'HAI FATT...?!?
FLASH

MIO DIO! PROVIENE DA CASA NOSTRA!
COME IMMAGINAVO E' SUCCESSO QUALCOSA DI GRAVE!
PADRE MIO... HAI SCELTO LA MORTE... PIUTTOSTO CHE VIVERE CON LA VERGOGNA DELLA SCONFITTA... SIAMO SEMPRE STATI NEMICI, MA COMPRENDO LA NOBILTA' DEL TUO GESTO...

MMGN... ?!?
PUÒ FARCI FUORI ALL'ISTANTE SPARANDO UN RAGGIO FOTONICO DAGLI OCCHI!
ADDIO, PADRE!
SLURP
IO SONO NOTO IN TUTTO IL MONDO PER LA MIA TECNICA LINGUISTICA SEGRETA!
VLAP
UNA DONNA COSÌ AFFASCINANTE DEVE ESSERE MIA!
EHI, TOSHI, È DA TANTO CHE NON CI SI VEDE, FIGLIOLO! COME TE LA PASSI?
MMH... COSA C'È, ASSEMBLER?
comic by

CHI SAREBBE MORTO?

ULP! MA CHOMÉ... VECCHIO! NOHN E' PFOSSHIBILHE!

COS' HAI DETTO? VECCHIO ?!?

SCIAFF

SCIAFF

DA QUANDO IN QUA TI HO PERMESSO DI RIVOLGERTI A ME CON QUEST'ARIA DI SUPERIORITÀ!?

TE LO DICO UNA VOLTA PER TUTTE! DEVI CHIAMARMI BABBINO CARO! HAI CAPITO?

SCIAFF

SCIAFF

SPACE

UGH... SHCUSHAMI... BABBHINO CARO... UGH!

SCIAFF

SCIAFF!

SCIAFF

SCIAFF

SCIAFF

MMH... I RAPPORTI TRA GENITORI E FIGLI SONO DAVVERO MOLTO STRANI, FRA GLI ESSERI UMANI... MAH!

QUEL MALEDETTO VECCHIACCIO SCHIFOSO! COSA DIAMINE È VENUTO A FARE QUI!? AL DIAVOLO!

SE SI AZZARDA A TORNARE UN'ALTRA VOLTA... GIURO CHE L'AMMAZZO!

UGH...?!

SBAM

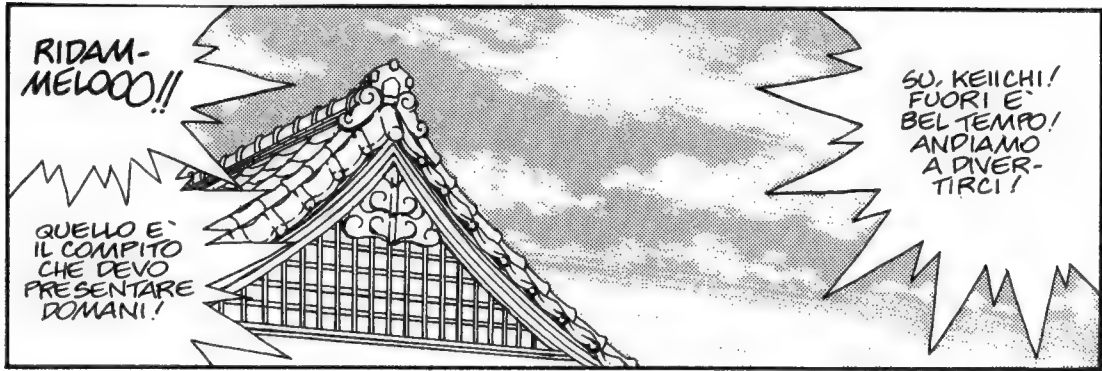
EHI, NACHI! HAI VISTO? PAPÀ CI HA LASCIATO IL SUO ROBOT!

TU-TUM

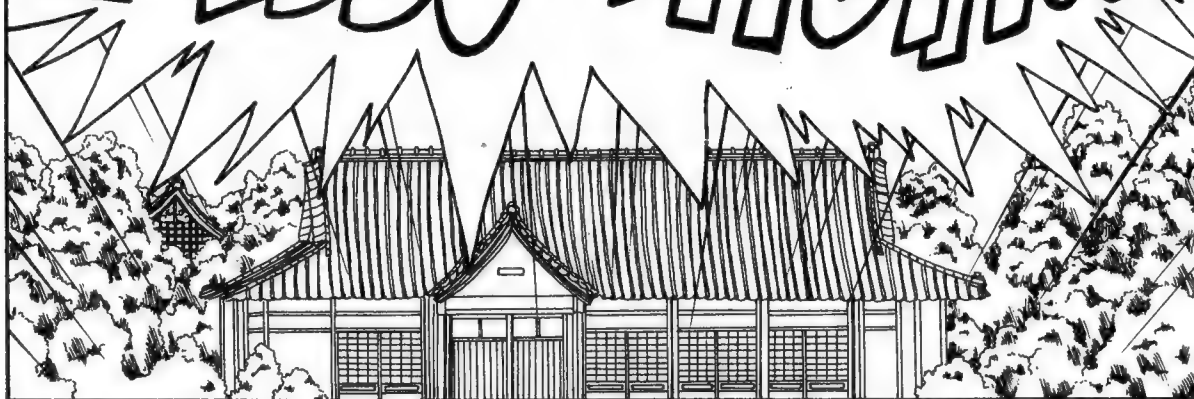
TU-TUM

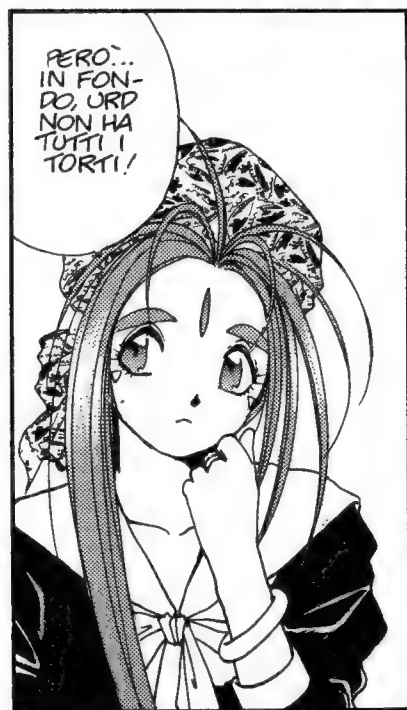
TU-TUM

FINE DELL'EPISODIO

OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima
LA BILANCIA DELL'AMORE

RIDAMMELOOO!!
QUELLO È IL COMPITO CHE DEVO PRESENTARE DOMANI!
SU, KEIICHI! FUORI È BEL TEMPO! ANDIAMO A DIVERTIRCI!

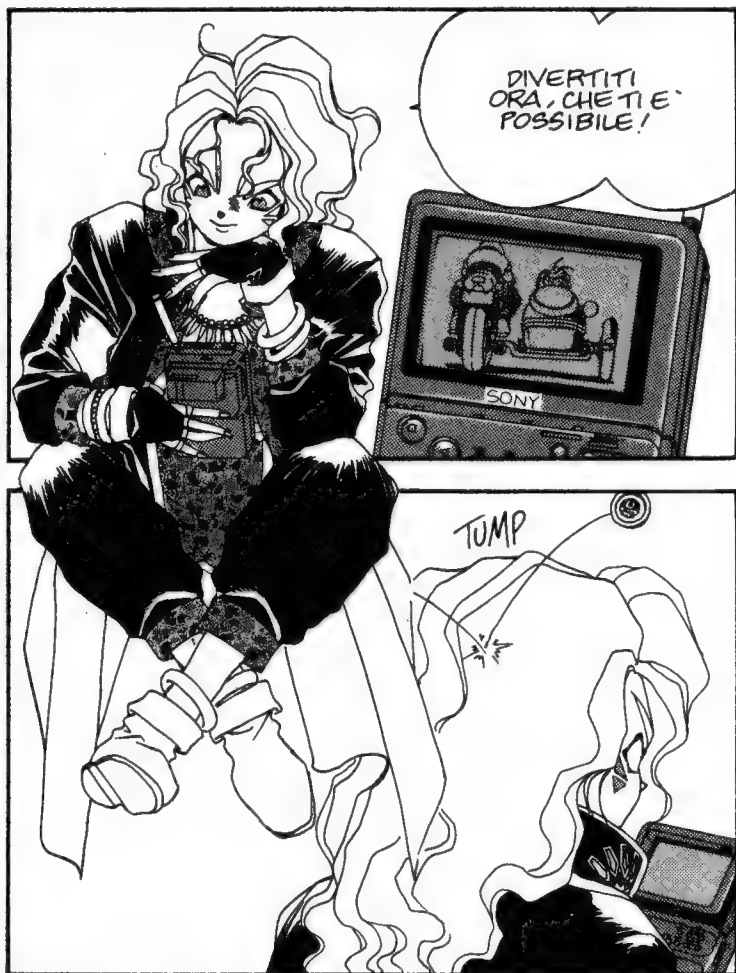
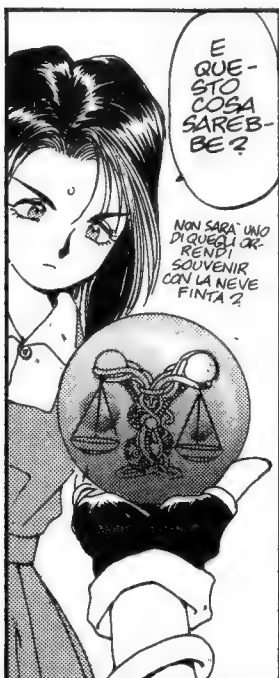
SE RIMANI TUTTO IL GIORNO CHIUSO IN CAMERA, DIVENTERAI PALLIDO E GOBBO!
MALEDETTA!
SPUTUINK

ADESSO BASTA!!

KEIICHI NON HA ANCORA POTUTO FARE I SUOI COMPITI, PER QUELLA FACCENDA DI MARLLER!
CIP CIP CIP
CIP CIP CIP CIP
CIP CIP CIP
CIP

PERÒ... IN FONDO, URD NON HA TUTTI I TORTI!

SU, ANDIAMO A DISTRARCI UN PO'!

NON VORRAI RESTARE SEMPRE LÌ A GUARDARE LA TV SENZA MAI FAR NULLA, SPERO...

RICORDATI CHE MI HAI PROMESSO DI CACCIARE VIA BELLDANDY! CERCA DI MUOVERTI!

FORSE NON TI SEI ACCORTA CHE STO **GIÀ** FACENDO QUALCOSA ...

E QUESTO COSA SAREBBE?

NON SARÀ UNO DI QUEGLI ORRENDI SOUVENIR CON LA NEVE FINTA?

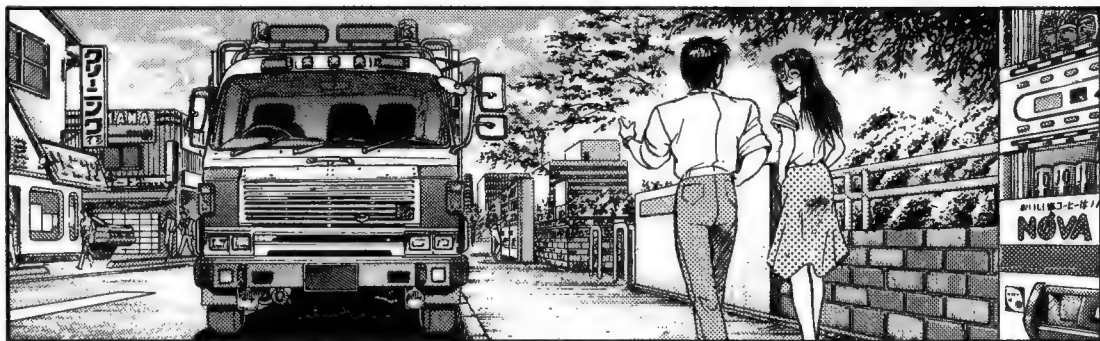
È **L'INDICATORE D'EQUILIBRIO** DELL'ANIMO DI KEIICHI!

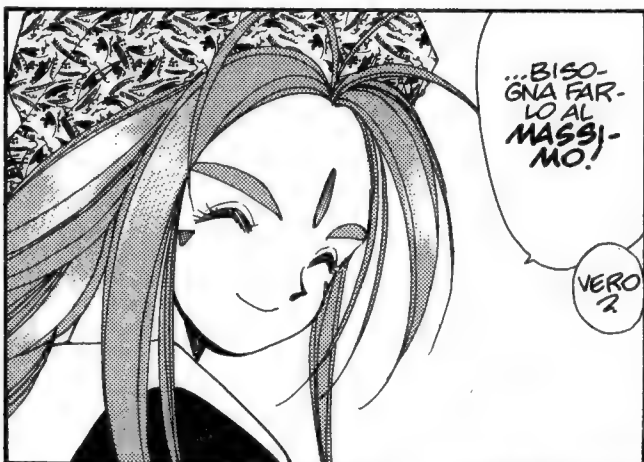
L'ANIMO DI VOI ESSERI UMANI È COSÌ PRECARIO... BASTA UNA LEGGERA OSCILLAZIONE...

...PER FARVI PERDERE L'EQUILIBRIO INTERIORE... NON PREOCCUPARTI, PERCHÈ **POPO** KEIICHI SARÀ AI TUOI PIEDI!

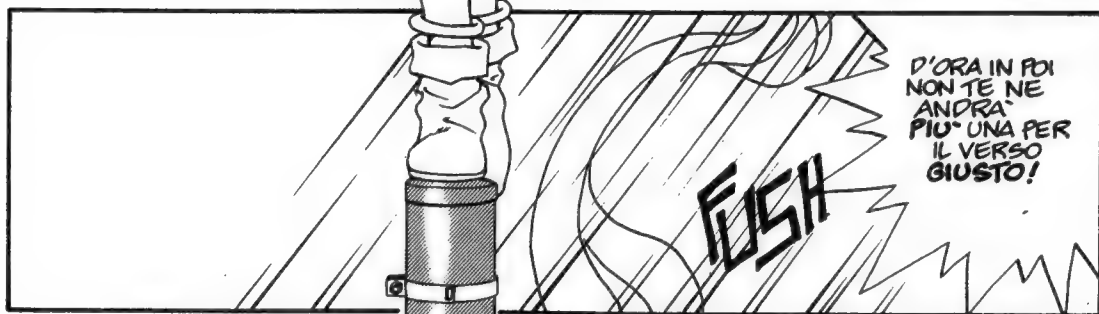
PIANTALA! IL MIO OBIETTIVO È SOLTANTO QUELLO DI CACCIARE VIA BELLDANDY!

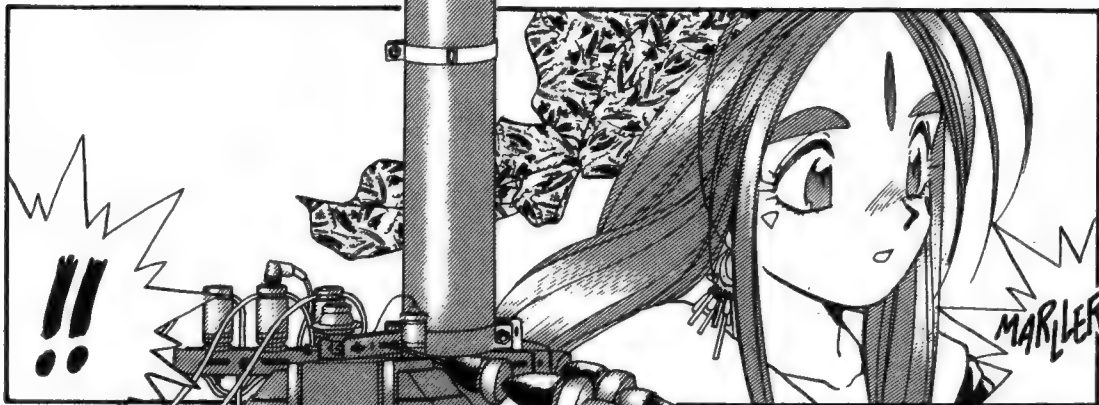
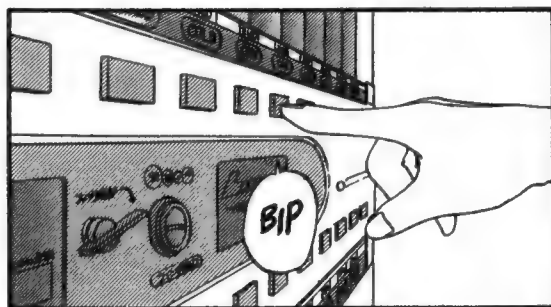
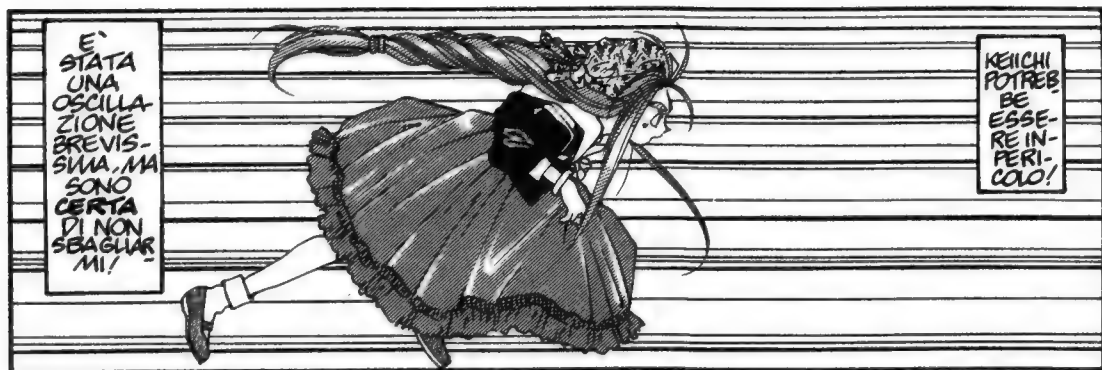
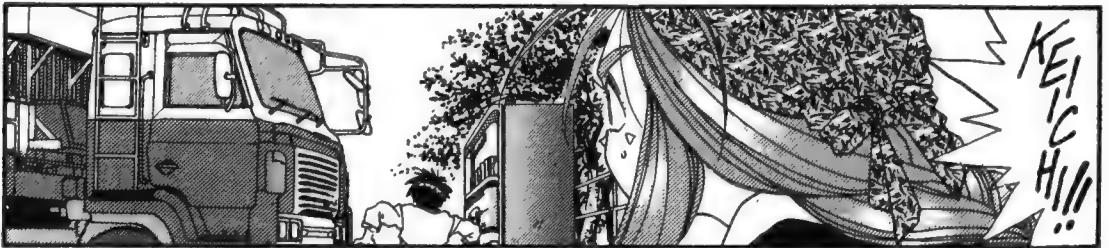
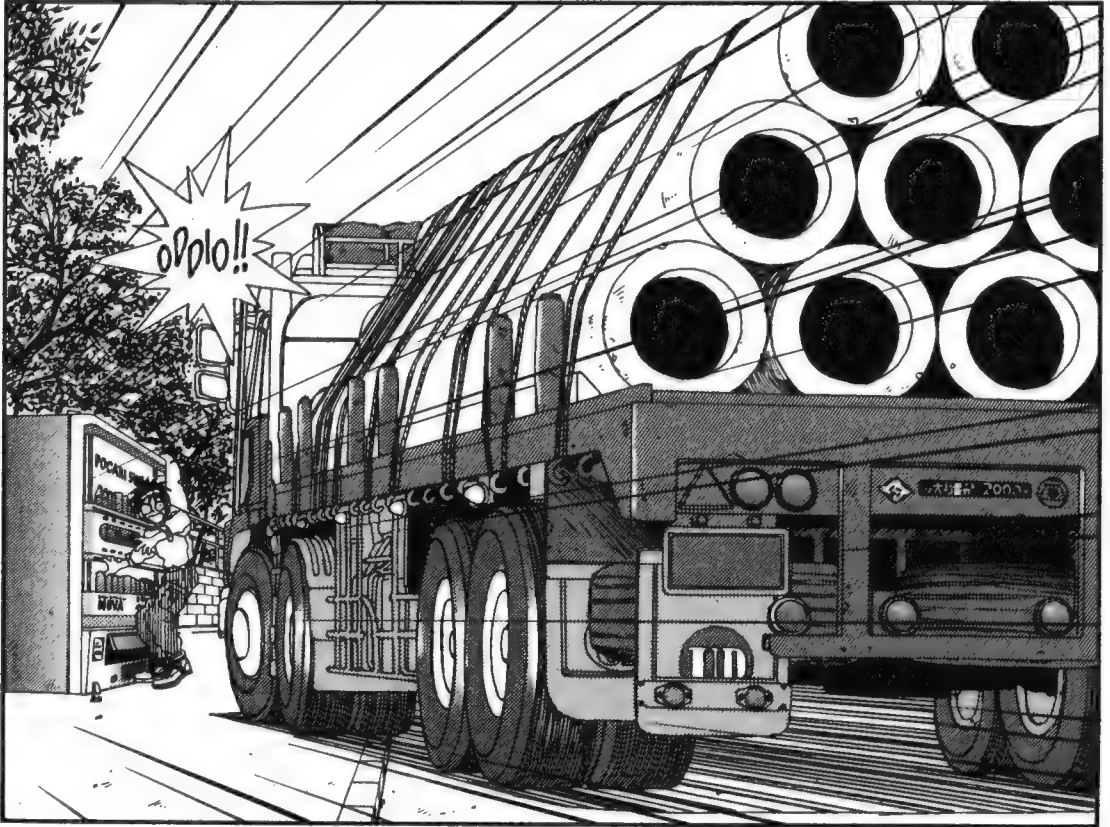
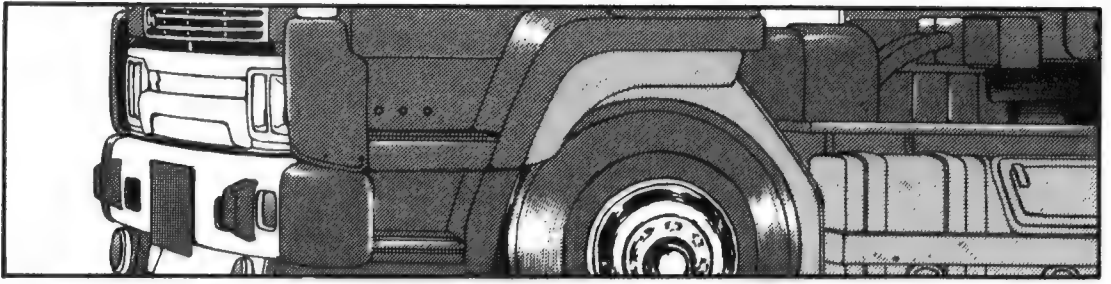
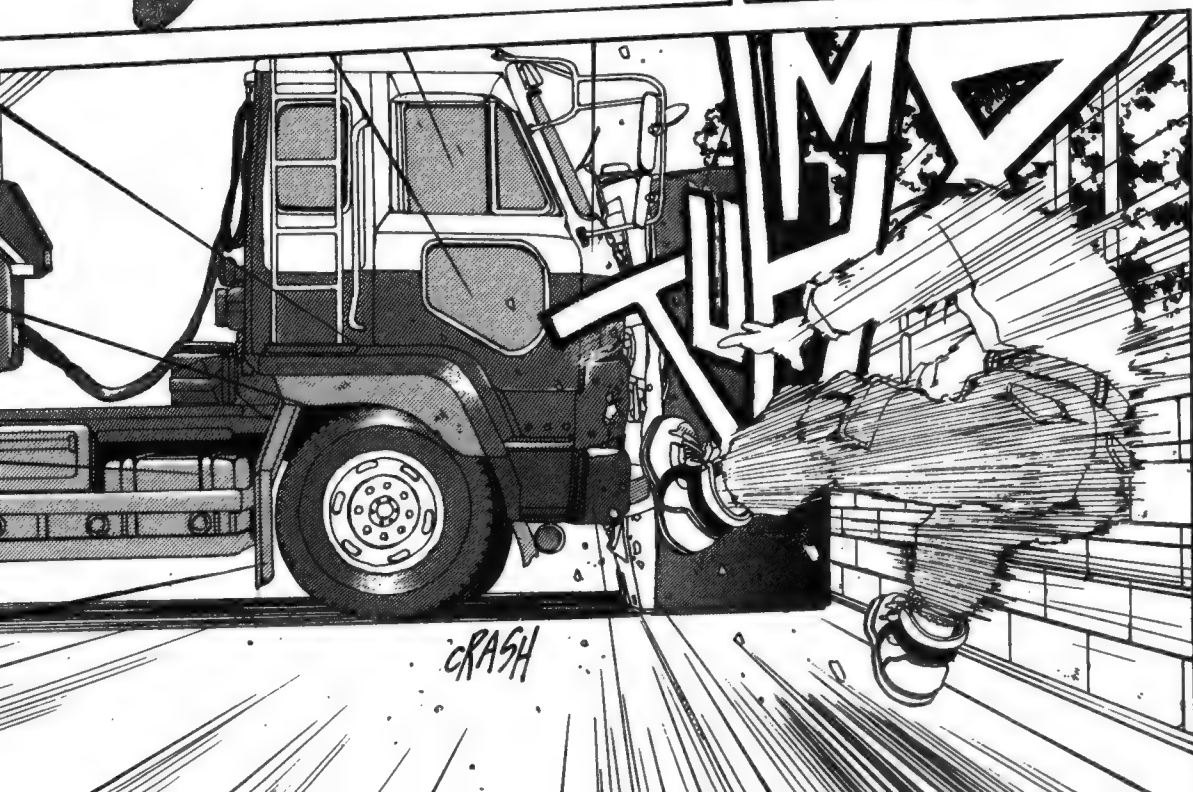
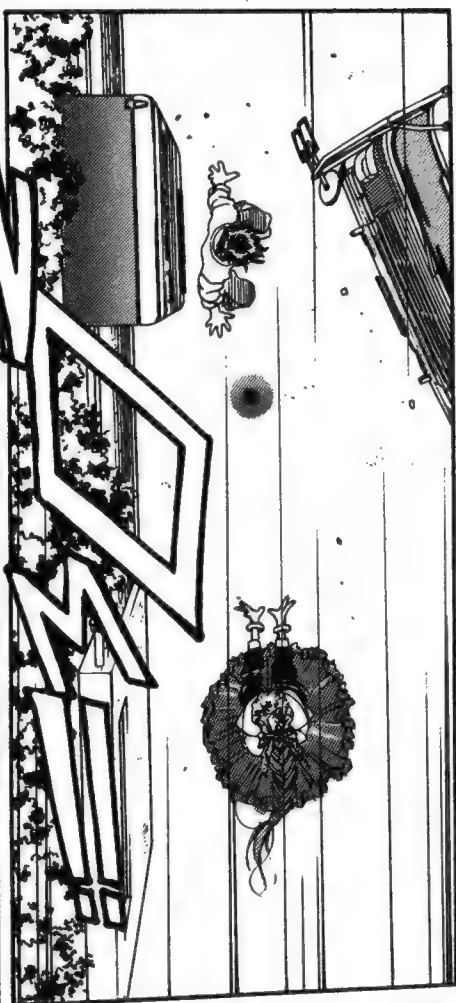
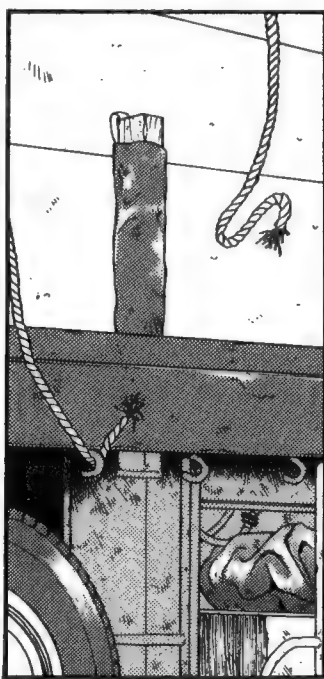
LUI NON È ALTRO CHE UNA PEDINA...

NOVA

SEI CONTENTO DI NON ESSERE RIMASTO IN CASA, VERO?
AAH... È DAVVERO BELLO USCIRE ALL'ARIA APERTA, OGNI TANTO!

PENSARE SOLO A DIVERTIRSI È SBAGLIATO, MA QUANDO È IL MOMENTO...

...BISOGNA FARLO AL **MASSIMO**!
VERO?

HAI RAGIONE!
BENE! PROMETTO CHE FINO A STASERA DIMENTICHERÒ IL COMPITO!

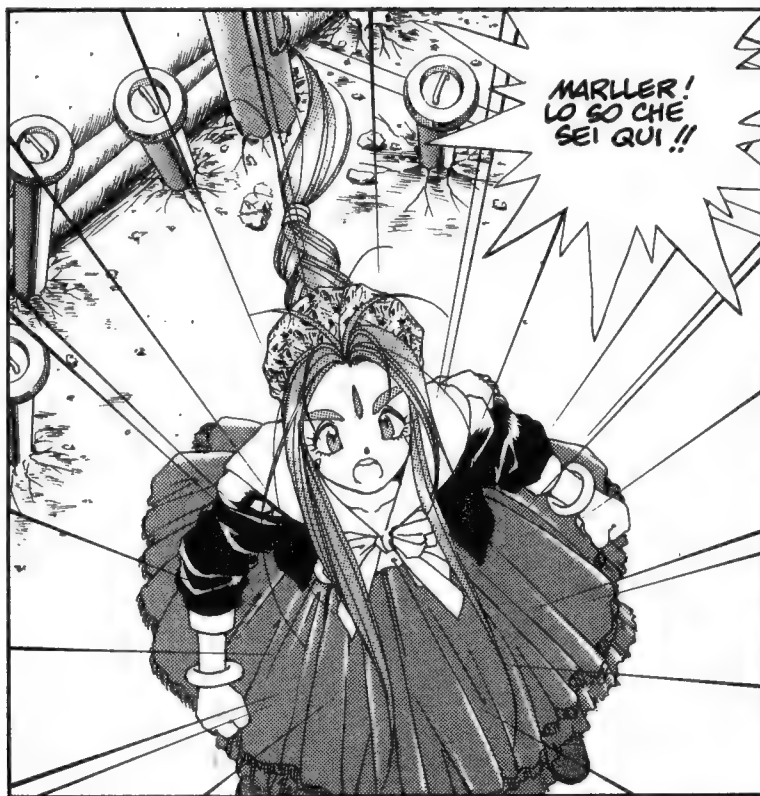
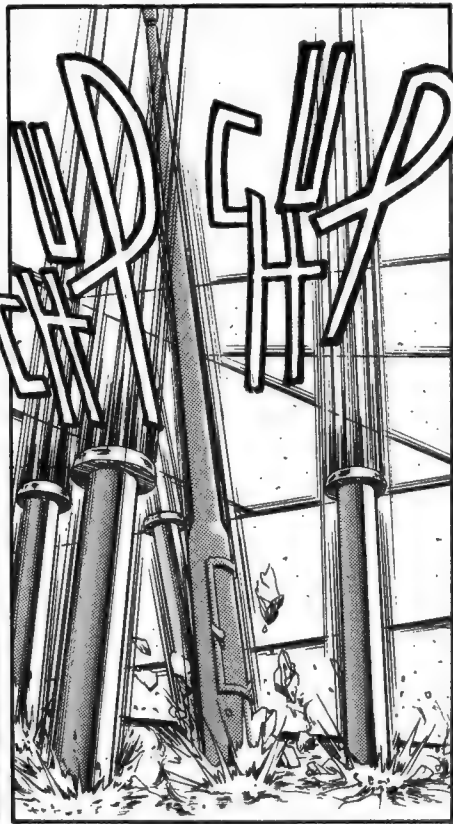
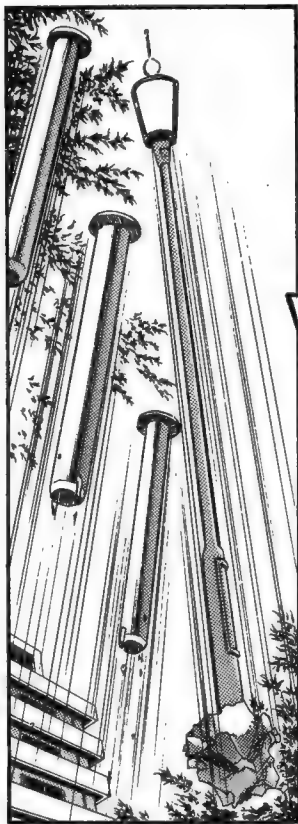
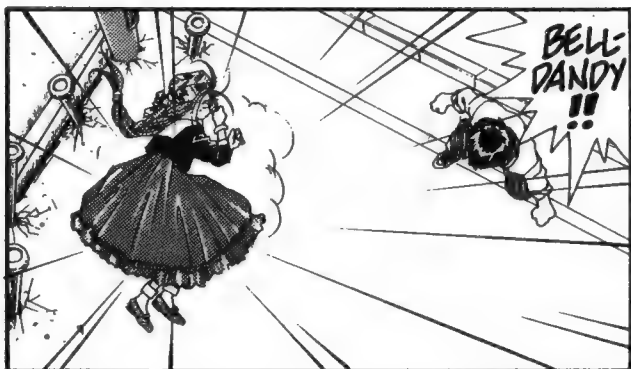
VADO A PRENDERE QUALCOSA DA BERE!
KEIICHI MORISATO... SEI DAVVERO UNA PERSONA FORTUNATA...HAI POTUTO GUSTARE LA FELICITÀ PRIMA DI DIVENTARE UN POVERO INFELICE!
WROOO
AH AH!
D'ORA IN POI NON TE NE ANDRÀ PIÙ UNA PER IL VERSO GIUSTO!
FUSH
!!
MARLLER!!
AS

È STATA UNA OSCILLAZIONE BREVISSIMA, MA SONO CERTA DI NON SBAGLIARMI!
KEIICHI POTREBBE ESSERE IN PERICOLO!
BIP
MBE'?
EHI, CHE SUCCEDE? NON MI DÀ LA LATTINA...
...E NON MI RESTITUISCE NEANCHE I SOLDI!
FORSE È SALTATA LA CORRENTE!
Orsù, da bravo, svegliati mio schiavo...
WROM
CLANK

ODDIO!!

NON FARO` MAI IN TEMPO! ENERGIA DEL-
LO SPIRITO! A ME!
WHIIIN
CRASH

COUGH
COUGH!
OHIO! COSA DIAVOLO E' SUCCESSO?
!!
PORCA MISERIA!
Pali, paletti, tubi e campioni, bloccate all'istante folletti e demóni!

TWIRRL

CHUD
CHUD

MARLLER! LO SO CHE SEI QUI!!

NON TI PERMETTERÒ DI RICORRERE AD ALTRI...
UHNN

SCUSAMI... È STATA TUTTA COLPA MIA!
SEI STATA COSTRETTA A USARE DI NUOVO I TUOI POTERI PER SALVARMI!
PLOTCH
OOPS!

OH, NO!
MULTA PER DIVIETO DI SOSTA
MALEDETTO MARLLER!

CHE SIA UN TIPO SFORTUNATO DALLA NASCITA? BAH...
BE'... VERAMENTE 'STAVOLTA IO NON C'ENTRO...

CHI...?
SHAA

...PERCHE' IO...
CON QUALE? IO NE HO TUTTI I DIRITTI...

NON HAI ALCUN DIRITTO DI CRITICARMI! LA COLPA PROBABILMENTE E' TUA!
CON CHE DIRITTO VIENI A FARMI LA RAMANZINA?

...SE LA POVERA BELLDANDY E' SVENUTA!
KEIICHI ...E' SOLO COLPA TUA...

...SONO IL FIDANZATO DI BELLDANDY!

16 17 18 19 20
23 24 25 26 27
30 31
SIAMO TORNATI...
...E ORA CON L'AIUTO DEL SOLE...

SANTO CIELO! HA DI NUOVO USATO I SUOI POTERI AL LIMITE!

COSA SUCCEDE?
NIENTE ...RIPOSATI!

L'HAI FATTA SFORZARE TROPPO ANCHE 'STAVOLTA, VERO? CHE FESSO!
FATTA SFORZARE TROPPO
FESSO
!!

KEIICHI! HO PREPARATO UNA POZIONE PER FARLA RIPRENDERE SUBITO!

EHI, KEIICHI! KEIICHI!
DOVE SARÀ ANDATO QUEL FES-SACCHIOT-TO?!
UH?!
MO

PTUNG
PTONG
PTUNG
EHI, MARLLER! PER CHI MI HAI PRESO?
NON SONO COSÌ STUPIDA DA FARMI BATTERE **PROPRIO DA TE!**
OH, TU DICI? STIAMO A VEDERE...

TAP
SWISS
!!
CLICK
ACCI-DENTI... QUE-STO È...
BENE! È IL MO-MENTO GIUSTO!
WIHIIINN
TRA POCO PERDERÀ IL SUO EQUI-LIBRIO!

KEIICHI, SEI COME UN PUPAZZO NELLE MIE MANI!
AH! AH! AH!
...
CHE TI SUC-CEDE?
HAI UNA PESSIMA CERA...CHE C'È?
SAYO-KO...IO...

INTANTO...

OH... UFF...
ZZZZZ
ZZZZZZ

LO AVEVO DETTO IO CHE ERA MEGLIO NON SOTTOVALUTARE MARLLER... MENO MALE CHE AVEVO LASCIATO UN'UNITÀ A PARTE...
...STACCATA DAL CORPO PRINCIPALE...

OH, SANTO CIELO...
QUESTA È UNA VECCHIA CANZONE POPOLARE!
VOLA, COLOMBA BIANCA, VOLA...

SAPEVA BENE CHE MI SAREI ADDORMENTATA ASCOLTANDO ROBA DEL GENERE!
MARLLER È UN VERO DEMONIO!
AH, SÌ? MA PENSA UN PO'!

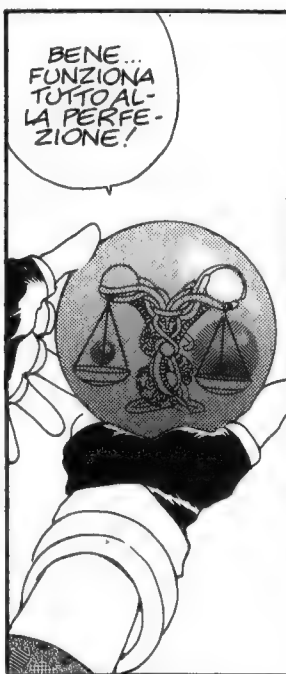
PRIMA DI TUTTO DEVO SVEGLIARE BELLDANDY!

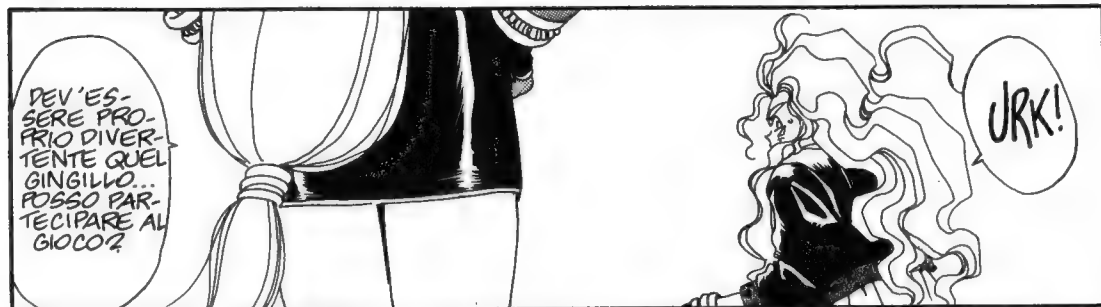
AH, SÌ? ALLORA... È COSÌ...?!

COMUNQUE, D'ORA IN POI NON IMPORTA PIÙ CHE TI PREOCCUPI, CARO MORISATO!
...FA TUTTO QUESTO PERCHÉ È UNA GRAN FICCANASO, DICO BENE?! TI DIRÒ CHE LO IMMAGINAVO...
SICCHÉ BELLDANDY...

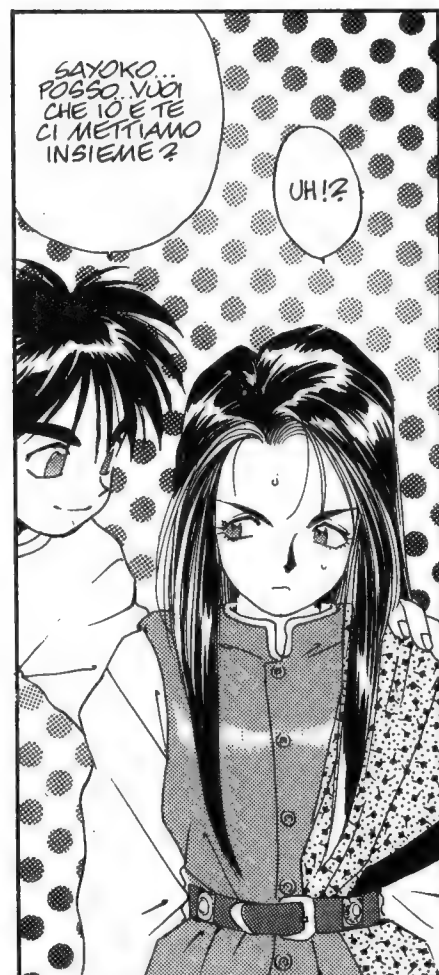
GUARDA ME! NON SONO UNA FICCANASO E SONO LIBERA! NON MI PREFERISCI A LEI?
E POI, TENERTI NASCOSTO IL FATTO CHE È FIDANZATA... COSE COME QUESTA POSSONO ACCADERE SOLO IN UNA TELENOVELA DA QUATTRO SOLDI...

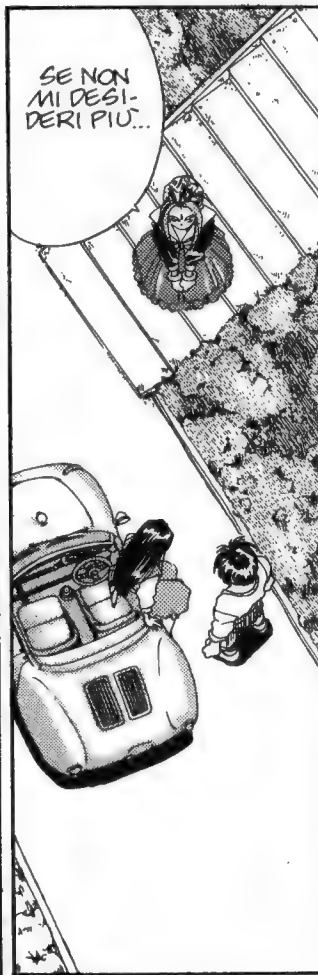
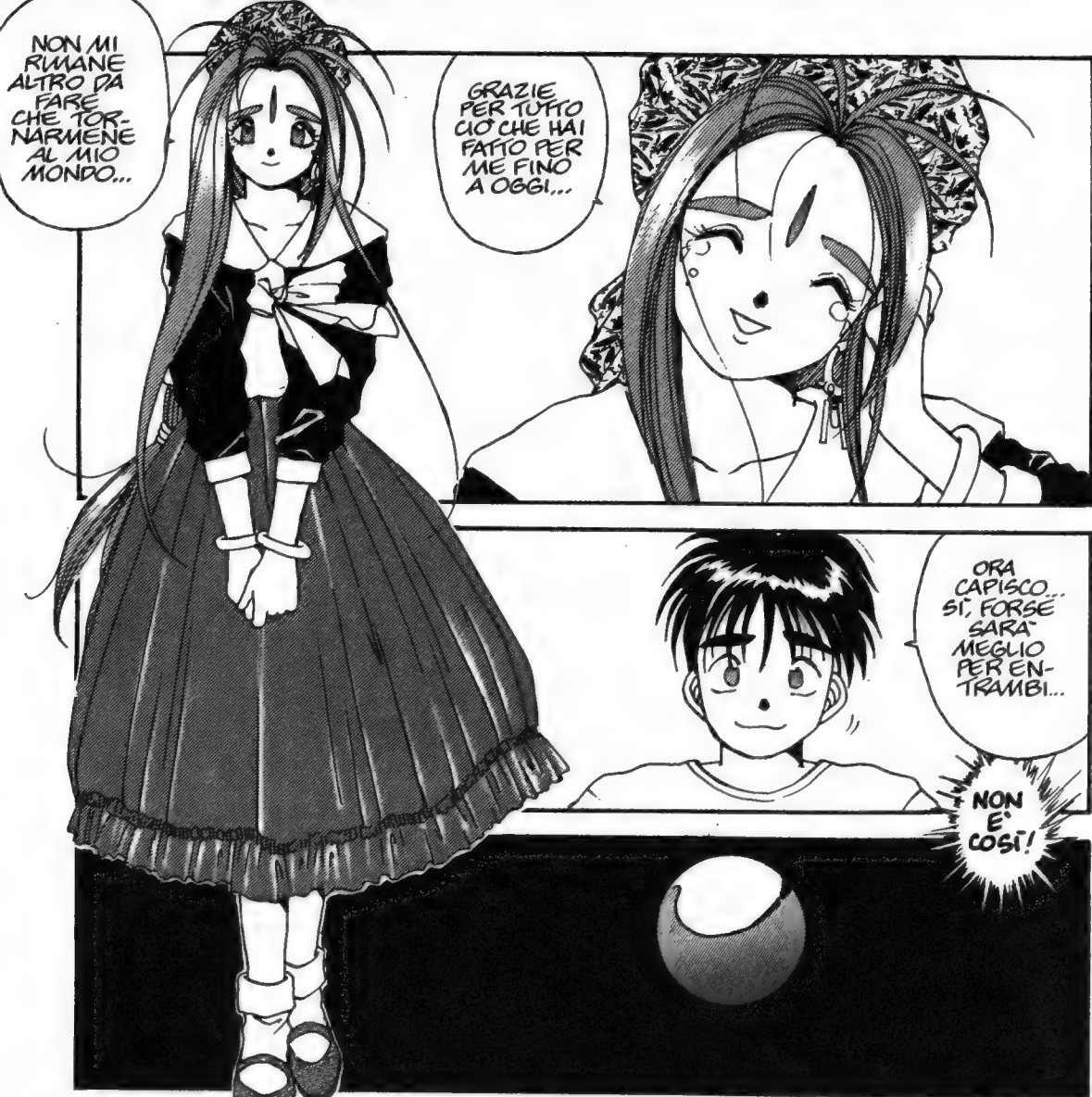
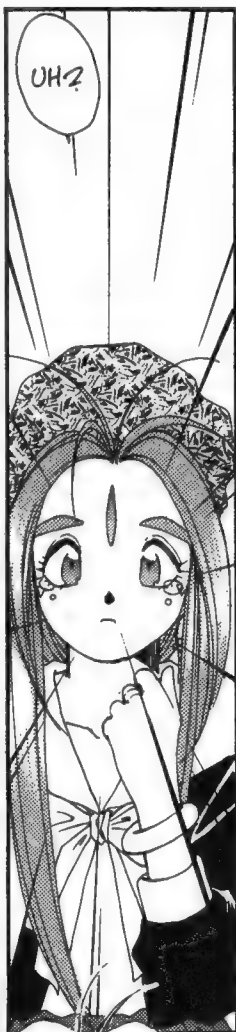
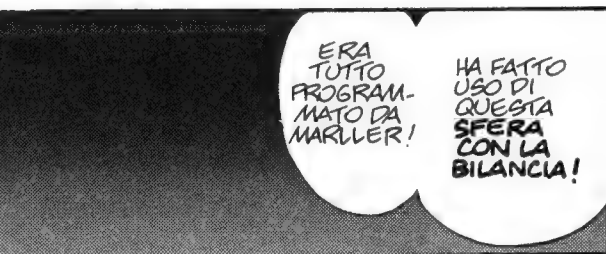
SEI DAVVERO UNA BRAVA RAGAZZA...

STAI CERCANDO DI CONSOLARMI, NON È COSÌ?
VERAMENTE NON È PROPRIO QUESTO CHE VOGLIO DIRE...

BENE... FUNZIONA TUTTO ALLA PERFEZIONE!

AUMENTANDO ANCORA UN PO' L'IMPORTANZA DI SAYOKO CON UN PASSAGGIO D'ENERGIA ...
...IL CUORE DI KEIICHI SARÀ SCHIAVO DI SAYOKO!

URK!
DEV'ESSERE PROPRIO DIVERTENTE QUEL GINGILLO... POSSO PARTECIPARE AL GIOCO?

SE NON MI DESIDERI PIÙ...

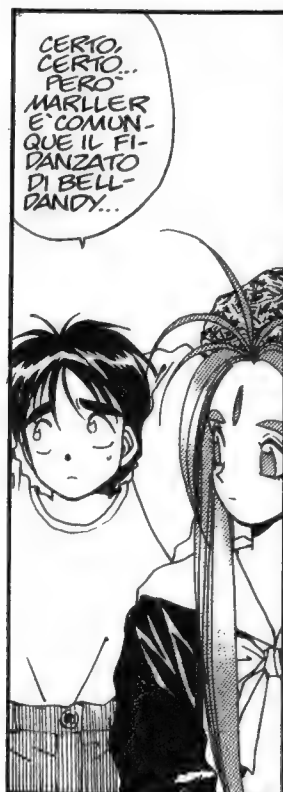
KEIICHI... NON HAI PIÙ BISOGNO DI ME, VERO?

SAYOKO... POSSO... VUOI CHE IO E TE CI METTIAMO INSIEME?
UH!?

NON MI RIMANE ALTRO DA FARE CHE TORNARMENE AL MIO MONDO...
GRAZIE PER TUTTO CIÒ CHE HAI FATTO PER ME FINO A OGGI...
ORA CAPISCO... SÌ, FORSE SARÀ MEGLIO PER ENTRAMBI...
NON È COSÌ!
GRAZIE DI TUTTO ...PRENDITI CURA DI TE STESSA...
NON VOGLIO CHE ACCADA QUESTO!

NON VO-GLIOOO!!
UH?
NON HO MAI VOLUTO UNA COSA DEL GENERE!
STAVO PARLANDO CONTRO LA MIA VO-LONTÀ!!
PRO-PRIO COSÌ!
ERA TUTTO PROGRAM-MATO DA MARLLER!
HA FATTO USO DI QUESTA SFERA CON LA BILANCIA!
VERO, MARLLER?

MALEDETTA!!

BRUTTA FETENTE, SAPEVI BENISSIMO CHE ASCOLTANDO **MUSICA ROCK** AVREI COMINCIATO A BALLARE SENZA MAI FERMARMI!

CHE RAZZA DI DEMONE!

OOPS! MI STO INSULTANDO!

FLAP

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

SPECIALE KARAOKE

VIDEO GIRL AI

INTERVISTA ESCLUSIVA

KIA ASAMIYA

24

© Asamiya/Kadokawa Shoten

© Big West Japan

DISEGNI	●●●●●
STORIA	●●●
ANIMAZIONI	●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●●

Non si possono considerare freschissime, le uscite in videocassetta che vi propongo questo mese, ma in un mercato sempre più ricco di proposte, si rischia di perdere di vista le cose veramente interessanti, per annunciare il più in fretta possibile il maggior numero di novità. Comunque sia, questa velocità di crociera ci può permettere di analizzare a fondo il prodotto da acquistare. Detto fatto, passiamo subito a una serie giunta, al momento in cui scrivo, alla sua seconda uscita: **Macross II** (Chojiku Yosai Macross II-Lovers Again, Yamato Series OAV vol. 2, 50', serie completa 3 uscite, 2 episodi per cassetta, L. 39.900). la serie si presenta immediatamente come un prodotto dell'animazione nipponica ottimamente realizzato, grazie anche all'esperta mano del charachter designer Haruhiko Mikimoto, già curatore delle serie precedenti dedicate alla fortezza Macross. La storia ricalca essenzialmente il plot di quelle precedenti, anche se si svolge parecchi anni nel futuro rispetto alle vicende della prima serie TV. Anche qui, come in precedenza, la musica ha un ruolo di primo piano tanto da assumere valenza di fulcro della storia; ma forse proprio grazie a questo la storia manca, almeno per il momento, di spessore e credibilità. La trama appare semplicistica, quasi un pretesto per ascoltare belle canzoni e dar sfoggio di sofisticate tecniche d'animazione per i meccanismi, che come sempre sono abilmente e spettacolarmente curati. In definitiva, consiglio questa serie in OAV a chi aveva amato le ipertagliuzzate vicende di *Chojiku Yosai Macross* trasmesse in Italia diversi anni fa con il titolo americano *Robotech*.

Arriva in videocassetta anche per il mercato italiano (ma era già in commercio da diverso tempo per la Manga Video in versione inglese) **3x3 Occhi** (Sazan Eyes, M Video nr. 3, 60', serie completa 2 uscite, 2 episodi per cassetta, L. 29.900), la versione animata tratta dal fumetto omonimo di Yuzo Takada che potete leggere ogni mese su **Young** (Oops... Sorry! Mi è sfuggita la pubblicità!). Confrontata al fumetto, la serie animata risulta essere molto fedele per quanto riguarda la storia, anche se il character design dei protagonisti non è per niente soddisfacente; se i disegni base sono molto ben fatti, le ombre sui volti li snaturano completamente, rendendo assurdamente spigolosi i volti tondeggianti dei personaggi. L'effetto complessivo non risulta molto gradevole. La storia, per problemi di eccessiva lunghezza, non prende interamente in esame le vicende della piccola triclope, ma terminano con la sparizione della ragazza durante la festa in casa della signora Huang, creando una sorta di finale aperto. Fa riflettere il fatto che la videocassetta sia stata inspiegabilmente vietata ai minori di quattordici anni pur non contenendo scene particolarmente violente, né tantomeno pornografiche. Mah!

Barbara Rossi

© Y. Takada/Kodansha/Plex/Star Child

DISEGNI	●●
STORIA	●●●●●
ANIMAZIONI	●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

INTERVISTA A: KIA ASAMIYA

a cura di **Rie Zushi**

Kappa Magazine - *Iniziamo, come al solito, con qualche dato anagrafico...*

Kia Asamiya - Sono nato a Tokyo, nel comune di Itabashi, il 28 gennaio 1963.

KM - *Il suo è un nome d'arte o è quello vero?*

KA - E' un nome d'arte che ho scelto consultando un esperto di onomanzia, non per diventare famoso, ma con cui fosse possibile continuare per lungo tempo il mio lavoro. Sembra che funzioni: il nome dello shogun Tokugawa Ieyasu era scritto con lo stesso numero di tratti del mio. Con il mio vero nome lavoro per l'animazione...

KM - *A quando risale il suo debutto come fumettista?*

KA - Ho debuttato nel 1986, con **Shinseiki Vagrants**, pubblicata nelle pagine finali di "Computique" (Kadokawa Shoten) una rivista dedicata ai personal computer.

KM - *Come ha imparato le tecniche per diventare fumettista?*

KA - Non ho fatto nulla di speciale, anche perché non avevo alcuna intenzione di fare questo mestiere. Benché diventare autori di fumetti sia il sogno della maggior parte dei bambini, io da piccolo desideravo fare il pilota d'aereo. Ho iniziato a occuparmi di fumetto lavorando a una fanzine assieme ad alcuni compagni, realizzando un breve manga di quattro pagine. Quel fumetto fu notato dal redattore di una casa editrice, che mi propose in seguito di disegnarne uno a puntate per una vera rivista.

KM - *Come ha deciso di iniziare a disegnare per una fanzine?*

KA - Dopo essermi diplomato al liceo, iniziai a frequentare una scuola per disegnatori di moda: i miei compagni, che pubblicavano una fanzine, mi invitarono a collaborare con loro. Per il manga con cui ho debuttato, **Vagrants**, esisteva già una sceneggiatura, e loro stavano cercando un disegnatore: sembra che fra tutte le fanzine che raccolsero per esaminarne i disegni, la mia ebbe il maggior successo.

KM - *Crede che aver studiato moda possa averle creato basi fondamentali per diventare fumettista?*

KA - Be', non saprei. In realtà non conoscevo l'uso dei retini adesivi, né che gli stessi potessero essere raschiati per creare effetti interessanti. Credo piuttosto di aver imparato le tecniche del fumetto proprio mentre realizzavo gli episodi a puntate. All'inizio non sapevo nemmeno usare un normale pennino, e quindi dovetti disegnare con un misero rapidograph.

KM - *Usa qualche tecnica particolare nei suoi fumetti? Lei è uno degli autori che fa più uso di retini adesivi...*

KA - E' vero, li uso moltissimo perché li considero un normale mezzo di espressione, ma se si potesse farne a meno, credo che sarebbe ancora meglio...

KM - *Quanto tempo impiega in media, per completare un episodio?*

KA - Adesso una settimana. Una volta ci riuscivo in appena tre o quattro giorni, ma l'età si fa sentire... sono già arrivato a trenta!

KM - *Di quanti assistenti si avvale?*

KA - Ne ho due fissi e altri tre che mi aiutano nei momenti di maggiore impegno.

KM - *Ha detto di aver imparato le tecniche proprio mentre lavorava, ma c'è qualche autore dal quale ha preso spunto, all'inizio della sua carriera?*

KA - All'epoca Katsuhiro Otomo viaggiava sulla cresta dell'onda, per cui potrei dire di aver seguito il suo esempio. Ho subito l'influenza di molti autori, in realtà, ma in quel periodo erano pochi i manga di heroic-fantasy tipo **Vagrants**, per cui non avevo molte fonti d'ispirazione. Se non sbaglio, stava per uscire *Dragon Quest I*, e non si parlava

© K. Asamiya/Kodansha/King Records/ Moviec

appartiene a questa categoria?

KA - Questa volta si trattava per la maggior parte di tavole a colori. Dato che c'è una certa differenza tra i colori delle tavole originali e quelli delle riproduzioni, credo che le prime siano molto più belle da mettere in mostra. Comunque sia, non nascondo di aver temuto un po' per gli eventuali danni o furti.

KM - *Se avrà una proposta simile dall'estero come si comporterà?*

KM - Se verranno soddisfatte le condizioni necessarie, presterei volentieri le mie tavole. La cosa indispensabile è l'assicurazione...

KM - *Che tipo di colori usa per i suoi lavori?*

KA - Faccio molto uso di Liquitex (colori acrilici impermeabili). Ultimamente uso anche i Marker (pennarelli simili ai Pantone), ma non impiego soltanto un tipo di colore. A volte uso il Liquitex insieme al pastello, oppure il Marker con l'inchiostro a colori. Soltanto di recente, dopo aver dipinto con il Liquitex, apporto delle modifiche con il computer.

KM - *Usa il computer personalmente?*

KA - No. E' Michitaka Kikuchi a usarlo.

KM - *Può parlarci del suo rapporto di lavoro con il signor Kikuchi?*

ancora di boom per questo genere. Allora dovetti guardare film come *Conan*, *Lady Hawk* ed *Excalibur*, piuttosto che fumetti.

KM - *Può raccontarci qualcosa sulla mostra delle sue tavole originali tenutasi a Tokyo la scorsa estate?*

KA - E' stata la mia prima mostra del genere e ci ho esposto venticinque tavole originali. Nonostante sia stata allestita in un angolo di un grande magazzino, pare che abbia avuto un grosso successo di pubblico. Soprattutto nel mattino del primo giorno, i miei fan stavano facendo la fila per l'apertura, e ovviamente questo mi ha reso molto felice.

KM - *Alcuni autori esitano parecchio a esporre le proprie tavole originali... lei*

KA - I lavori che ho appena citato sono i suoi. Io disegno con la penna e lui dipinge, oppure apporta delle modifiche. Comunque sia, dopo il film di *Silent Mœbius*, non ha quasi più lavorato per i cartoni animati.

KM - *La maggior parte delle sue opere è stata convertita in cartoon. Cosa pensa delle modifiche fatte al contenuto delle sue opere durante la trasposizione?*

KA - Credo sia naturale che ci siano alcuni cambiamenti, durante una trasposizione. I cartoni animati e i fumetti sono due mezzi differenti, quindi è normale che esistano due metodi differenti di produzione. Per cui, se non avvenisse alcun cambiamento, mi sembrerebbe piuttosto strano. I cartoon, hanno alcuni loro tipici mezzi di espressione, quindi non dovrebbero mai essere uguali alle opere originali. Sono molti gli autori che esprimono il loro malcontento per le trasposizioni. Io penso che se i cartoni animati fossero perfettamente identici al fumetto da cui sono stati tratti, basterebbe leggere la storia sulla carta stampata, senza badare all'animazione. Mi piacerebbe che i cartoni animati continuassero divertire e sorprendere come hanno sempre fatto.

KM - *Durante le trasposizioni dei suoi manga in anime, lei interviene in qualche modo?*

KA - Cerco di disturbare il meno possibile lo staff che si occupa della produzione. Voglio intromettermi nel lavoro altrui il meno possibile.

KM - *Ritiene che la conversione in animazione di un manga sia la prova del successo dell'opera stessa?*

KA - Be', non si può negare che esista anche questo aspetto, dato che dietro una trasposizione in animazione, ci sono sempre grandi richieste da parte di pubblico e produttori... Ma nelle scelte delle opere da convertire si riflettono prevalentemente i gusti dei produttori e degli sponsor, per cui talvolta queste scelte possono apparire alquanto discutibili.

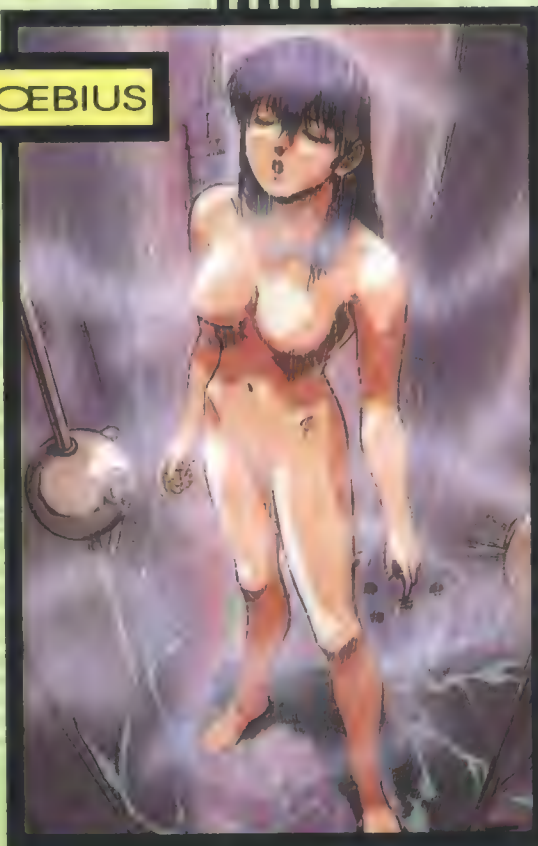
KM - *Sulla copertina di* **Compiler**, *si nota il nome "Studio Tron". Può spiegarci esattamente di cosa si tratta?*

KA - E' una società creata da me e Kikuchi. Lo si può praticamente considerare il mio studio personale.

KM - **Compiler**,*attualmente pubblicato su* **Kappa Magazine**, *è un fumetto a sfondo umoristico, diverso dalle normali opere fantascientifiche che solitamente lei scrive. Perché ha pensato di creare un opera del genere?*

KA - Inizialmente avevo intenzione di creare una specie di hard-boiled, ma mi sono reso subito conto che in questo modo avrei dato origine a una sorta di doppione di *Silent Mœbius*. Mentre realiz-

© K. Asamiya/Kadokawa Shoten

SILENT MŒBIUS

© K. Asamiya/Kadokawa Shoten

zavo **Compiler** stavo lavorando anche a **Silent Mœbius**, e non mi piaceva per niente l'idea di disegnare contemporaneamente due fumetti dello stesso genere. Non volevo che la gente pensasse "ma guarda un po': Kia Asamiya è in grado di fare solo fumetti di un certo tipo... che barba!", così ho deciso di impegnarmi in una specie di fumetto umoristico. E' per questo che dal primo episodio gli elementi fantascientifici si sono sempre più diradati, fino praticamente a sparire.

KM - *Ogni tanto si notano divertenti riferimenti a opere di altri autori. Cosa l'ha portata a inserire queste curiose citazioni all'interno di **Compiler**?*

KA - Compiler è un fumetto che non pianificavo: mi piaceva lavorarlo d'istinto, cercando di lasciarmi prendere il più possibile dall'ispirazione del momento: ecco perché risulta così strambo e diverso da tutti gli altri manga che ho realizzato.

KM - *Quando e come le viene l'ispirazione?*

KA - Nei momenti in cui non sto disegnando, e cioè mentre guardo la TV, mentre leggo i fumetti, o in altri momenti di relax. Comunque sia, non prendo mai nota delle ispirazioni improvvise, perché penso che se un'idea si dimentica molto facilmente, non può essere una grande idea.

KM - *La sua opera attuale **Assembler OX**, sembra un po' più seria di **Compiler**...*

© K. Asamiya/Kadokawa Shoten

KA - Oh, sì, all'inizio era proprio così, ma attualmente ha cambiato tendenza. In confronto a **Compiler**, **Assembler** è un fumetto più... pignolo ed esoterico. Confrontandoli, a conti fatti, ci si rende conto che pur essendo simili sono due manga estremamente diversi.

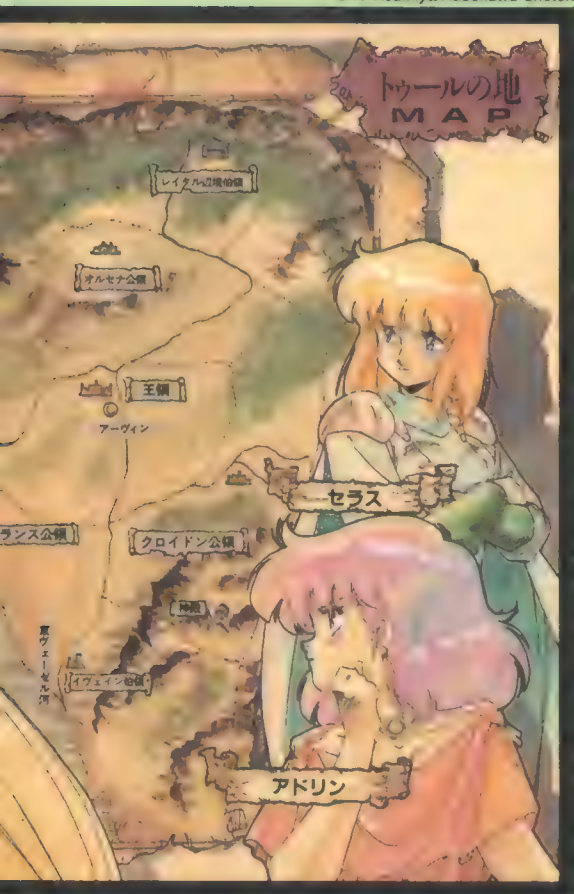
KM - *Visto che personaggi sono gli stessi di **Compiler**, si può definire **Assembler OX** come il suo seguito?*

KA - Direi proprio di sì.

KM - *Per quale motivo ha cambiato il titolo, allora?*

KA - Il fatto è che **Compiler** si era guadagnato un bel po' popolarità, e così ho pensato che sarebbe stato molto divertente chiuderlo all'improvviso, e lasciare i suoi fan piuttosto sorpresi... Così facendo, il tanto atteso nuovo fumetto annunciato dopo **Compiler** è risultato nientemeno che il seguito del precedente. Insomma, per dirla a chiare parole, avevo un po' voglia di tradire i lettori, di fare loro uno scherzo. E mi sembra anche di esserci riuscito piuttosto bene.

KM - *Allora nessuno può dire quanto durerà **Assembler OX**, vero?*

© K Asamiya/Kadokawa Shoten

KA - Per il momento ci sto lavorando, ma anche questo potrebbe terminare all'improvviso.

KM - *Per quanto riguarda* **Compiler**, *in Italia alcuni detrattori hanno duramente criticato questo fumetto, suscitando spesso la rabbia dei suoi fan. Questi ultimi hanno spedito molte lettere alla nostra redazione, chiedendoci di difendere uno dei loro autori preferiti, che per l'appunto è lei. Le critiche parlavano di bassa qualità dei disegni, sfondi approssimativi e sceneggiatura priva di senso logico, e qualcuno asserisce che lei abbia considerato la pubblicazione in Italia di* **Compiler** *un'assurdità. Desidera rispondere di persona a questi commenti?*

KA - Bassa qualità nei disegni... Questa non me l'aspettavo proprio. Se la critica si basa su un paragone con *Silent Mœbius*, ripeto che non è mia intenzione fare paragoni fra due fumetti così diversi fra loro, perché sarebbe un'operazione piuttosto stupida. Se mi criticano per questo, allora dovrei rassegnarmi e ammettere di disegnare proprio male, ma allora questo varrebbe non solo per **Compiler**, ma anche per tutti gli altri miei fumetti. Personalmente credo che esistano autori molto più in gamba di me con cui io non posso nemmeno tentare di misurarmi, perciò non so proprio come replicare a critiche del genere. Però, per quanto riguarda la mancanza di un filo logico, voglio dire in **Compiler** è proprio a ciò a cui ho mirato! E' sempre stata mia intenzione sottolineare l'inutilità di una sceneggiatura che segua un perfetto filo logico, la struttura dei personaggi, lo svolgimento della storia, eccetera. Proprio per questo, ho ignorato gli elementi ai quali certe critiche si riferiscono... Anzi, in un certo senso, ho cercato di attaccare briga con loro, perché sono particolarità che io ho voluto inserire in questo fumetto. Perciò queste critiche sono un vero onore per **Compiler**, dato che così mi sento di aver perfettamente centrato il mio obiettivo. Non credo che esistano rigide regole sul fumetto, anzi, penso che debba essere il più libero possibile. Non penso che una storia debba per forza commuovere i lettori perché è stata *programmata* per farlo... Questo non è fare fumetti! Se chi disegna manga non si diverte o non si sente ispirato, anche i lettori sentiranno che l'opera è 'fredda' e non se la gusteranno abbastanza... E' per questo che con **Compiler** ho mirato a uscire da ogni preconcetto esistente sui fumetti, e a creare un'opera libera. Da questo punto di vista, non sono ancora riuscito a liberarmi del tutto dalla tradizionale concezione di fumetto. Dirò di più: vorrei crearne uno ancora più assurdo, e sono contento che in Italia piacciano i miei fumetti anche se sono ogni volta di un genere diverso. Non ritengo questo un'assurdità, anzi, è una grande prova di apertura mentale da parte di chi è in grado di leggerli.

KM - *Attualmente a quali opere sta lavorando?*

KA - **Silent Mœbius**, **Assembler OX**, **Mœbius Klein** e **Seiju Densetsu Dark Angel**.

KM - *Tra queste opere c'è qualche progetto per la conversione in cartoni?*

KA - A parte la serie in OAV per **Silent Mœbius**, per quanto riguarda *Mœbius Klein*, non è previsto nulla, dato che è una storia nata in quattro e quattr'otto. La sto disegnando forzato dalle circostanze, ma con altre due puntate concluderò la prima parte. E' possibile che tra qualche anno la riprenda in mano... Invece, per **Dark Angel** c'è ancora qualche indecisione, e nessuno può dire se da questo manga verrà realizzata una versione a cartoni animati.

KM - *Se terminerà* **Mœbius Klein**, *ha già qualche progetto in mente riguardo una nuova opera?*

KA - Non è ancora definitivo, ma ho già in mente qualcosa. Ora sto creando la storia, e penso che presto potrò far sapere qualcosa di più.

KM - *Quest'opera seguirà uno dei generi da*

© K. Asamiya/Kodansha

servire nel campo del disegno. Io stesso dopo aver passato vent'anni senza fare praticamente nulla - nemmeno studiare - mi sono accorto dell'importanza degli studi. E questo soltanto dopo essere diventato un fumettista. E' veramente importante imparare qualcosa dalla vita di ogni giorno. Qualsiasi cosa della vita quotidiana può divenire materia di studio, purché l'occhio sia sempre attento e permetta al cervello di immagazzinare informazioni... Per esempio, mentre stiamo parlando tra noi potremmo ricordarci del senso estetico di questo registratore (indica l'apparecchio con cui stiamo registrando l'intervista - Ndr). Considero veramente importante avere una conoscenza quanto più vasta possibile.

KM - *Per ultima cosa, la preghiamo di lasciare un messaggio ai suoi fan italiani.*

KA - Il fatto che ci siano dei miei fan in Italia mi fa sentire molto strano. Ma, ovviamente, allo stesso tempo mi fa molto piacere avere un punto d'accordo indipendentemente dalla nazionalità e delle differenze culturali. E' molto piacevole il fatto che persone così geograficamente distanti da me, mi siano vicine e scrivano lettere in difesa dei miei fumetti e di **Compiler** in particolare. Perciò vi prego di darmi sempre il vostro prezioso appoggio! Grazie!

Questa intervista è stata effettuata il 25 ottobre 1993 presso lo studio dell'autore a Tokyo.

lei già sperimentati?

KA - Non credo proprio. Sarà rivolta soprattutto ai ragazzini, ma non posso ancora rivelarne il contenuto, dato che è ancora in fase di concepimento.

KM - *Ha qualche hobby?*

KA - Il mio hobby è viaggiare, ma in questi ultimi mesi, non sono potuto andare da nessuna parte. L'anno scorso, anche se entro i confini nazionali, ho viaggiato almeno una volta ogni due mesi, ma quest'anno... nemmeno a parlarne. Per questo motivo, mi sento molto stressato.

KM - *Non si reca mai all'estero?*

KA - Abbiamo in programma un viaggio a Saipan assieme a tutto lo staff del nostro ufficio. Poi vorrei andare in Europa, ma per uscire dal Giappone dovrei come minimo avere una settimana di tempo, perciò è molto difficile che questo mio sogno si realizzi.

KM - *Quale consiglio darebbe ai giovani aspiranti fumettisti?*

KA - Occorre studiare tutti i giorni. Il materiale per studiare lo si può trovare ovunque e molto facilmente: bisogna soltanto sviluppare la capacità di osservazione. Poi è importante mantenere sempre un comportamento da sfidante, senza mai mettersi sulla difensiva. Non si sa mai cosa potrebbe

VAGRANTS

© K. Asamiya/Kadokawa Shoten

MONDO STAR COMICS

L'estate è finalmente arrivata e con essa anche i primi attimi di relax. Abbiamo vissuto gli ultimi mesi in maniera davvero frenetica, coinvolti anima e corpo nel lancio delle nostre novità giapponesi, e ora aspettiamo con grande ansia la vostra risposta e i primi dati di vendita. Penalizzati dalla concorrenza pirata per il lancio di **Lupin III**, non ci siamo certo abbattuti e coinvolgendo Monkey Punch, l'editrice Chuokoronsha e la Nippon TV ci stiamo preparando all'offensiva. Se dovessero uscire altri numeri di Lupin III senza il marchio Star Comics in copertina, nel frattempo, cercate di ignorarli.

Mentre i nostri legali cercano di far rispettare la giustizia, noi stiamo già architettando nuove diavolerie per il prossimo autunno. Siamo in attesa di alcune risposte dal Giappone (che secondo la

legge di Murphy dovrebbero arrivare una volta avviate le macchine per la stampa di questo numero), ma possiamo già sbilanciarci in qualche piccola anticipazione. Qual è il genere narrativo più amato dai ragazzi che seguono i fumetti giapponesi? Cosa ha fatto di **Neverland** il successo dell'anno? In entrambi i casi la risposta è la stessa: soap opera! Negli ultimi tempi è rinata la voglia di leggere, di appassionarsi alle love story, ai drammi, alle gelosie di ragazzi come noi. In Italia come in Giappone le persone sono in balia dei sentimenti, sognano di trovare il grande amore (quello con la A maiuscola) proprio come Yota. **Video Girl Ai** non è il solo manga capace di affiancare a una bella storia anche bei disegni, e ve lo dimostreremo a partire da dicembre. Quest'anno festeggerete il Natale con gli *shojo manga* e imparerete a conoscerli (e ad amarli) proprio su **Neverland**, la stella più luminosa della nostra costellazione. Il titolo sarà una grande sorpresa per tutti (boys & girls!), ma se curiosate nel dossier di **Kappa** nr. 11 potreste anche trovarlo da soli.

Anche sul versante speciali l'autunno/inverno riserverà grandi sorprese: sei volumi davvero per tutti i gusti! Si inizia a Settembre con **Gon** 3, per proseguire con **Otomo Memories** 1 e con il finale di **Compiler**. Ancora top secret gli altri titoli, che dovrebbero comprendere anche il ritorno di Masamune Shirow (questa volta con l'opera che lo ha reso celebre in tutto il mondo!). Prima di chiudere, un'ultima curiosità su **Otomo Memories**, la raccolta di storie fantascientifiche di Katsuhiro "Akira" Otomo: gli speciali saranno due ed entrambi si apriranno con una lunga storia… interamente a colori! L'abilità di Steve Oliff ha colpito ancora, e il risultato è davvero impareggiabile! Vedere per credere!

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Ironico, dissacrante, attento nel rappresentare la società che ci circonda, Luca Enoch è uno degli autori italiani che più si è imposto sul mercato editoriale italiano di questi ultimi anni: straordinaria e seguitissima è ***Sprayliz****, serie a fumetti nata e cresciuta sulle pagine de "L'Intrepido". Enoch gioca molto sui comprimari per costruire i tasselli della storia, e così accanto alla graffitara newyorkese Elizabeth Petri (soprannominata, appunto, Sprayliz) si impone presto la figura della compagna di scuola Kate. La ragazza è lesbica e questo darà origine a un rapporto assai complesso tra le due, in bilico tra l'amicizia e l'amore. Ma la serie punta molto anche sull'azione: la protagonista si serve dei suoi dipinti per una chiara denuncia sociale, e per questo è braccata dall'agente Kinnock, uno spietato poliziotto manovrato dal sindaco della città. Perché stuzzicarvi con una serie come* ***Sprayliz****, vi starete chiedendo? Come forse avrete intuito, anche Luca Enoch è passato tra le file della Star Comics, e presto la sua eroina invaderà le edicole in un nuovo mensile tutto suo! In bocca al lupo alla nuova testata, che si proporrà nel classico formato pocket a partire… dal nuovo anno!*

Sprylix © Luca Enoch

NOVITÀ • LUGLIO • NOVITÀ • LUGLIO • NOVITÀ • LUGLIO • NOVITÀ • LUGLIO

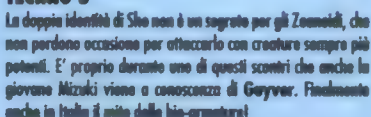
KAPPA MAGAZINE 25
Ultimo capitolo per la saga di **Gundam F-91**! Chi avrà la meglio tra Seabook Arno e l'Imperatore Karozo? In **Compiler**, intanto, assistiamo a uno scontro apocalittico tra Ultraman-Compiler e i gozzilloidi Bios e Directory! Uno scoop eccezionale in **Oh mia Dea!**: in diretta per voi la vera natura di Marller! In **Animo**, infine, un coloratissimo dossier su Adachi "Touch" Mitsuru.

STARLIGHT 22
Tutti sembrano impazzire per Mitsuru Hayata, nuovo idolo della musica, e questo non va giù a Kyosuke. Cosa succederà quando i due, urtandosi, daranno origine a un imbarazzante scambio di personalità? Ancora un OAV inedito per il nostro **Orange Road**!

NEVERLAND 16
Moemi e Yota si sono lasciati, ma Ai raggiunge l'amica per tentare una riappacificazione. Così promette a Moemi che si vedrà con Yota soltanto per realizzare il libro di illustrazioni. Riuscirà a mantenere la parola? In **Video Girl Ai** la risposta!

ACTION 9
Speedwagon non è morto, ma è tenuto prigioniero in Messico dai nazisti: JoJo parte così alla sua ricerca. La missione non sarà assolutamente facile, dato che il nostro eroe dovrà vedersela con il granitico Santana, capace di 'assorbire' i suoi avversari! Una nuova follia per **Le bizzarre avventure di JoJo**!

MITICO 4
Come rubare una cascata di diamanti… incastonati nella dentiera di un ricco magnate? Come scampare a tre missili-squalo che non mollano il bersaglio? Come trasformare la tela di un quadro inestimabile in un grazioso aquilone? Leggete **Le nuove avventure di Lupin III** e lo saprete!

TECHNO 3
La doppia identità di Sho non è un segreto per gli Zoanoidi, che non perdono occasione per attaccarlo con creature sempre più potenti. E' proprio durante uno di questi scontri che anche la giovane Mizuki viene a conoscenza di **Guyver**. Finalmente anche in Italia il mito delle bio-armature!

YOUNG 2
Il mistero dei triclopi si infittisce, la caccia alla chiave del santuario continua, lo scontro con il truce Long Boo-Boo è giunto al culmine. **3x3 Occhi**, quando l'horror si tinge di fantasy!

STARMAGAZINE 46
Oltre a **Rune** e a **Next Men** vi aspettano due grandi novità: **Night-man** (il supereroe notturno ideato da Steve "Batman" Englehart) e **M4** (il 'dietro le quinte' di **Next Men** che si collegherà presto alla serie regolare)! Non mancate!

IMAGE 9
Arriva la **Stormwatch** di Jim Lee con Diva (la prima supereroina italiana!). Si conclude **Diehard** by Liefeld e inizia un'avventura di **Chapel** per mano di Jae Lee. Ospite d'eccezione: Al Simmons prima della sua morte… quando non era ancora Spawn.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 4
Neil "Sandman" Gaiman si affianca a Todd McFarlane per narrarci una storia di **Spawn**. Inoltre **Savage Dragon** contro Bedrock degli Youngblood e un colpo di scena in **Union**.

ULTRAVERSE 4
Prime affronta Prototype e Maxi-man (nulla è ciò che sembra!) e **Mantra** si appresta a diventare **La moglie di essere**!!

LAZARUS LEDD 13
Si è aperta la caccia al mutante! **Figli dell'ottavo giorno**: un'avventura mozzafiato disegnata da Giancarlo Olivares.

Guyver © Yoshiki/Tokuma Shoten

La Rubrika del KAPPA

Bbònasera, bbònasera! Reduce dalla Kappakonvention (o forse farei meglio a dire *profugo*), eccomi qui come ogni mese a sproloquiare del *per* e del *diviso*, ma prima lasciatemi dire che fra tutti i gaùrri esistenti nella galassia, voi siete decisamente i più tarri. Seduto in incognito su una delle poltroncine del cinema Tivoli di Bologna, ha assistito all'indegno spettacolo che avete dato di voi stessi durante la pausa di mezzogiorno con il Kappaoke... Che Santo Seiya mi protegga, non ho mai sentito nulla di più spaventoso! E lo chiamate cantare, quello? Alcuni sembravano delle banshee scozzesi con la colite, altri producevano suoni simili a unghie che graffiano una lavagna, altri ancora finivano di cantare tutta la canzone quando la base musicale non era ancora arrivata a metà... Bah! Se vi sentisse Cristina, il vostro grande idolo... Ahio! Chi mi ha tirato una scatola di Corn Flakes in testa? E' pesante come un mattone, porcaccia la miseria pagura e bernarda! Ah, ora capisco! Sono i quattro kappagaùrri redazionali che mi hanno lanciato dalla botola qualche rivistozza nipponica inscatolata. A dir la verità sono inscatolato anch'io, dato che quegli sconvolti mi hanno relegato nelle segrete della sede bolognese della Star Comics per evitare che partissi anzitempo per le vacanze... Schiavisti! Se riesco a uscire da qui durante la notte, giuro che mi avvento sul frigorifero e mi sbrano tutte le patatine fritte del Pietroni, tutti i sottòli del De Giovanni, tutti i crème caramel della Rossi e tutti i tonni in scatola del Bancordi! Ah ah ah! Ahio! Altre riviste? Ma quante ne escono ogni mese? E va bene, diamo un'occhiata. Hah! Ma pensa un po' te! I videogiochi continuano a ispirare fumetti. Vediamo un po' chi è l'autore di questo... Ma no! Ma dai! Che storia! Kazuhiko Shimamoto che disegna il manga di **Samurai Spirits**! Cos'è **Samurai Spirits**? E' quello splatteroso videogioco - che da noi è arrivato come *Samurai Showdown* - in cui guerrieri armati provenienti da ogni parte del mondo (e dàgli) si fanno a fettine di varie dimensioni... Suvvia, non mi dite che non conoscete Haomaru, Nakoruru, Charlotte, Kyoshiro e quel porco di un orco di Gen An! Chi li disegna, invece, è quel simpaticone che ha creato *Battle Thunder* e che ha disegnato le versioni a fumetti di *Ultraman Great* e di *Kamen Rider ZO*, con uno squisito stile '70-'80. Bràò! Bràò! E mentre la SNK-Takara produce il lungometraggio animato di **Fatal Fury** (ovvero **Garoo Densetsu**), e la Capcom produce quello di **Street Fighter**, qualche sconvolto holliwoodiano sta realizzando un film dal vivo di quest'ultimo, sì, certo, già si sapeva, e alcune foto di scena hanno già fatto il giro del mondo, ma la notizia nuova è che uno dei ruoli principali sarà interpretato da Jean-Claude Van Damme! Che volete farci?

Sì, sono loro! Haomaru e Nakoruru da Samurai Spirits © SNK

Abbandoniamo quei maledetti baracchini mangia-soldi e passiamo al fronte gundamico. Sapete cosa mi ricorda, questo nuovo **G Gundam**? Quella puntata di *Trider G7* in cui si svolge una sorta di olimpiade fra i robot di tutto il mondo... Be', qui sta accadendo che il protagonista, un corvino capellone giapponese (anzi, neo-giapponese) di nome Domon Cash, a bordo del suo samuraistico Shinig Gundam se ne va a spasso per il mondo per incontrarsi e scontrarsi con i vari Gundam di ogni neo-paese... Finora si sono visti il Dragon Gundam (tutto verde e con una mano a bocca di drago) del neo-cinese Sai Saishi, il Gundam MacStar (che sembra un giocatore di football americano) del neo-americano Tibodee Crocket, il napoleonico Gundam Rose (di Versailles, ovviamente) del neo-francese Georges De Sande e il massiccio Bold Gundam pilotato dall'altrettanto robusto neo-russo Argo Garsky. E noi italiani continuiamo a fare la figura dei peracottari? No! Questa volta siamo rappresentati dal Neros Gundam, ovviamente di Neo-Italia, che ha le sembianze di un legionario romano in armatura! Alé-ò-ò! A Nerò, faje vede li sorci verdi a tutti, te possin'ammazzà!

I fratellini Terry e Andy Bogard da Garoo Densetsu © SNK

Ah, sì... prima di passare ad altro mi devo *errata corrigere*: nello scorso numero ho parlato di Hiroyuki Utatane e del suo nuovo manga non erotico; a causa di una nippo-traslitterazione errata lo ho annunciato come **Seraphic Faser** (bzzt-bzzt-bang) invece di **Seraphic Feather** (flap-flap), come invece è in realtà... Sperando che il buon Hiro voglia perdonare uno dei suoi più grandi fan, arriviamo a una coppia di autrici donzelliformi, conosciute in tutto il Giappone (e in fondo anche un po' all'estero) con il nome-cooperativo di Clamp. Devo dire che, pur apprezzando l'impegno delle due sbarbe, non ero mai riuscito a farmi piacere in toto uno dei loro fumetti, ma ultimamente mi sono dovuto ricredere: il loro **Maho Kishi Rayearth** mi ha fatto ruzzolare giù, nella segreta della segreta, così non riuscirò mai più a uscire di qui a meno che non mi lancino una fune... Oh, ecco che me la lanciano! Che gentili, i kappagaùrri... Ehm... Come non detto. Mi hano buttato giù anche l'altro capo... Vorrà dire che la mia vendetta sarà ancora più crudele: farò in modo che il Paguro Bernardo attraversi loro la strada... Porta più iazza di diciassette gatti neri che aprono un ombrello in casa passando sotto una scala durante un plenilunio! Comunque torniamo a noi. Sono rimasto strabiliato da questo loro fumettino, che sembrava tanto tranquillo mentre invece si è dimostrato essere una specie di *Saint Seiya* al femminile, fra l'altro graficamente impeccabile! Brave! Belle (belle? boh)! Oh, sì... E già che siamo in tema di guerriere magiche in gonnella, lasciatemi parlare anche della serie a fumetti di **Sailormoon**, in cui sono appena apparse due nuove *personaggie*. In attesa del cartone animato sulle biscio-reti (ma sarà vero?) l'autrice Naoko Takeuchi ci presenta Sailorneptune e Saileruranus, ovviamente in divisa da marinaretta. La cosa più sconvolgente è che Saileruranus, quando non combatte in divisa da marinaretta, è un... ragazzo! Il primo caso di travestitismo in un fumetto per ragazzine o una citazione spinta agli eccessi di *Lady Oscar*? Complimenti per le gambe!

A proposito di citazioni... Proprio mentre in Italia una video girl sta per andarsene, un'altra è nata grazie a Ken Akamatsu. No, non è uno scherzo: la storia prende il via in un modo molto simile, dato che una graziosa biondina esce da uno schermo e finisce fra le braccia del Motenai-senzadonne di turno, un certo Hitoshi Kobe, che decide una sera di programmarsi al computer la ragazza ideale; proprio come nel film *La donna esplosiva*, un fulmine colpisce la casa del nostro amico, facendo sì che il programma 30 si liberi e permetta alla bella... Thirty di entrare nella realtà. Il fumetto si intitola **Ai ga Tomaranai**, e nonostante le premesse un po' scontate, lascia prevedere qualcosa di buono...

C'è un manga di cui hanno parlato tutti fuorché io, perciò ripropongo una domanda esistenzialista che richiama per alcuni versi l'Amleto di Shakespeare. e io chi sono, il figlio della serva? Un certo Tsukasa Aihara, sfruttando un momento propizio per il gioco del calcio

Ecco schierati tutti i protagonisti di questo mese: ***Viva! Calcio****, le due new-entry in* ***Sailormoon****, la cover del mitico* ***Kappa # 1****, Hirohiko Araki su un treno italiano e il nuovo manga fantasy di Clamp. Nell'ordine © Aihara/Kodansha © Takeuchi/Kodansha © Takada/Kodansha/Star Comics © Clamp/Kodansha*

in Giappone, ha realizzato un fumetto intitolato in italiano **Viva! Calcio**. Il campionato di calcio giapponese, appena nato e ancora con il succhiotto in bocca, deve molto a quello italiano che (ci credereste?) è veramente seguitissimo nel paese del Sol Levante, tanto che le nostre squadre sono conosciute da tutti (non per niente si sono pure comprati il Totò nazionale). E così, ogni volta che esce un volumetto di **Viva! Calcio**, il protagonista Yo Shiina appare in copertina indossando la maglia del Milan, della Fiorentina, e così via. Il divertente è che il manga è ambientato proprio nel nostro paese - il nostro Yo viene ingaggiato per giocare in una squadra italiana - e appaiono molti dei nostri più noti calciatori come co-protagonisti. Dal canto mio, non tengo per nessuna delle squadre in questione, dato che io tifo unicamente per la Rospa Football Club, attualmente in serie Z, ma in rapida ascesa.

Vedo avvicinarsi all'orizzonte la fine della pagina, per cui vado tosto con il Buon Kompleanno mensile! Il 7 di questo mese Hirohiko Araki soffia su una torta illuminata da 34 candeline! Auguri e cento di questi giorni, possibilmente impiegati a disegnare **JoJo**... E guarda un po' di chi è il compleanno questo mese! **Kappa Magazine** compie due anni! Aiè! Siamo maggiorenni anche noi! Voi direte «Ma il primo numero di Kappa è uscito il 10 luglio 1992»! Bravi, ma i compleanni delle riviste si contano quando esce il 12°, il 24°, il 36°, il 48° numero e così via, per cui, vai con le danze... Ehi! Buttatemi giù un pezzo di torta, voi quattro! Mi volete far morire di fame?

Il Kappa

BUON KOMPLE ANNO

IL TELEVISORE

Prima il divieto di interrompere i programmi per ragazzi con la pubblicità, poi la sospensione delle telepromozioni e i grossi debiti: in Fininvest tira veramente una brutta aria, tanto da indurre i responsabili a trasformare la programmazione di cartoni animati in una grande replica. Fatta eccezione per le due serie trasmesse al mattino, **Ottanta sogni** e la nipponica **Le voci della Savana**, sarà sembrato anche a voi di tornare bambini con **Fiò la piccola Robinson** e **Licia dolce Licia**. Eppure gli ascolti non calano, e il sempre amato **Lupin III** è seguito da oltre due milioni di telespettatori: perché non continuare sulla stessa strada, quindi? Molto meglio liberarsi dei titoli acquistati in precedenza per recuperare un po' di liquidi in cassa, ed ecco che **Ranma 1/2** (serie bocciata ben due volte dalla commissione Fininvest per le situazioni imbarazzanti che propone) lascia Canale 5 per trovare maggiore fortuna nel mercato dell'home video. Speriamo che la stessa sorte non tocchi anche ai già doppiati **City Hunter**, **La storia dei tre regni** e **Quest** (dimenticato nei magazzini da quasi tre anni). Il primo dovreste conoscerlo molto bene, il secondo appare con un nuovo doppiaggio e qualche censura, mentre **Quest** è la storia di alcuni pazzi viaggiatori del tempo che fanno incursioni nel magico mondo di *Aladino* e *Superman*! Brutte notizie anche per **Dragonball**: fonti ufficiali affermano che le difficoltà economiche hanno bloccato per il momento il doppiaggio della serie. Nel frattempo, comunque, dovrebbe essere iniziato l'ennesimo adattamento di **Piccole Donne**, questa volta co-prodotto da Italia e Giappone. Sul versante Rai c'è ben poco da dire: siamo tornati indietro di vent'anni grazie a **Remi**, **Heidi** e **Anna dai capelli rossi**. L'unico volto nuovo del circuito pubblico è purtroppo quello della figlia di Mara Venier, carina ma persino più impacciata della madre.

Prima di chiudere, vi lascio con un'anticipazione tanto gradita quanto ufficiosa: **Sailormoon**, l'ultimo grande successo del piccolo schermo giapponese, è stato acquistato dal circuito Fininvest! La notizia ci arriva direttamente dal Giappone, ma non è stata ancora confermata dai responsabili italiani.

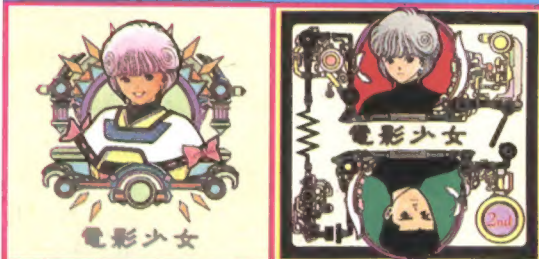
Nicola Roffo

KARAOKE

VIDEO GIRL AI

a cura di **Filippo Sandri**
e **Andrea Pietroni**

Sulla scia del successo ottenuto dalla serie in OAV, come sempre accade in Giappone, la colonna sonora di questo fortunato anime è stata raccolta in due compact disc. Le confezioni sono dei veri gioielli e rappresentano un oggetto da collezione per qualsiasi fan della simpaticissima videogirl. Le custodie coloratissime rivelano all'interno due bellissimi *picture disc* raffiguranti splendide *pin up*. I libretti, dettagliati ed eleganti, sono talmente curati da assumere quasi l'aspetto di minuscoli *artbook*, con disegni, schizzi e fotografie tratte dall'animazione, oltre naturalmente ai testi delle canzoni presenti nel disco. Particolarmente interessante e piacevole è poi l'inserimento nel primo CD di quattro pagine tratte dallo *storyboard* originale utilizzato per la realizzazione dell'OAV. Il primo compact disc dal titolo **Video Girl Ai - Original Soundtrack** (codice: **VICL-281**) contiene 10 pezzi, per la durata di circa 40 minuti. Particolarmente apprezzabili sono le canzoni **Ureshi Namida** (1) e **Ano hi ni**... (2), rispettivamente sigle di apertura e chiusura della versione animata. La seconda può vantare un paroliere d'eccezione: lo stesso Masakazu Katsura, già autore della versione a fumetti (leggete tutti i mesi il nostro mensile **Neverland**, che pubblica le avventure di **Video Girl Ai**, vero?) e che ha voluto dare un contributo personalissimo alla stesura della colonna sonora. Molto belli anche **Glass Moon** (4) e **Message** (5). Lo stile si mantiene vario e il tono va dal rockeggiante al melodico, garantendo una certa varietà all'ascolto, ma ovviamente con una preferenza per brani molto melodici dall'atmosfera un po' sognante. Il secondo CD dal titolo **Video Girl Ai - Image Soundtrack - Second Memories** (codice: **VICL-316**) è composto da diciassette brani di cui sei cantati e tre strumentali; i restanti sette sono invece dei *drama*, ovvero brevi storie narrate attraverso la voce dei protagonisti. Questi, sebbene divertenti e realizzati molto bene, potranno risultare fastidiosi ai meno appassionati o comunque noiosi per chiunque non capisca il giapponese. In compenso i brani rimanenti che occupano circa 31 minuti sono molto piacevoli, soprattutto **Ai Love You**, canzone di apertura allegra e frizzante. Molto bella anche **Mada Minu Yume** (10) nel cui coro compare nuovamente Masakazu Katsura. A chi invece preferisce le musiche lente e romantiche, si consiglia **Banka no Furu Niwa** (4), **Frozen Flower** (12) e **Kokoro no Mizutamari** (16). Tra i pezzi strumentali spicca una particolare interpretazione di **Ureshi Namida** (14) suonata al carillon, oltre a un nuovo arrangiamento per **Takashi's Theme** (8), presente anche nel precedente CD. Nel complesso il giudizio non può che essere positivo. Due album sicuramente imperdibili per chi è un fan della nostra Ai Amano e certamente consigliati agli amanti del genere.

© Katsura/Shueisha

URESHI NAMIDA

Testo e musica di Kyoko Endo, arrangiamenti di Nobuyuki Shimizu, interpretata da NorikoSakai

Nichiyoobi wa hitori no hi/Piichipai o yaitaato/Sentakumono hosu yooni/Shinkokyuu de nesobetta/Furueru mune ni te o ate/Miageru aosugiru sora/Aisuru hito no namae o/Chiisaku yondemita/Yasashiku yasashiku/* Ureshi namida ga horori/Tameiki to isshoni/Konna watashi ga hito o aiseru/Koto ga ureshikute/Ureshi namida de kasumu/Itsumo to chigau sora o/Kokoro o nozoku yooni/Itsumadedemo miteta/Hitori zutto miteta */Nichiyoobi wa fushigina hi/Ichinichi wa yukkuri to/Kurenagara mo ichiban ni/Daijina koto oshieru no/Osanai jibun no koto o/Fukaku mitsumetemitari/Aisuru hito no mirai o/Kokoro ni egaitari/Yasashiku yasashiku/Ureshi namida ga hikaru/Itoshii kisetsu no naka/Yatto koko made kita ne to ieru/Koi ga ureshikute/Ureshi namida o sotto/Mimamoru takai sora o/Umare kawatta yooni/Itsumade demo miteta/Hitori zutto miteta/Ripetere da * a *

LACRIME DI GIOIA

Domenica è stato un giorno solitario/Dopo aver cucinato una torta alla pesca/Come bucato ad asciugare/Mi sono stesa respirando profondamente/Posando la mia mano sul mio cuore tremante/Ho volto lo sguardo al cielo troppo blu/Ho pronunciato a bassa voce il nome di colui che amo/Teneramente teneramente/* Lacrime di gioia per la commozione/Sospirando assieme/E' una cosa meravigliosa che io/Possa amare un'altra persona/Nel cielo differente dal solito offuscato da lacrime di gioia/Guardando dentro il mio cuore/Guardando infinitamente/Da sola guardando ininterrottamente */Domenica è un giorno meraviglioso/E anche mentre diventa buio lentamente/Ci insegna cose importanti/Ho cercato di guardre profondamente nella mia giovinezza/Tracciando nel mio cuore/Il futuro di colui che amo/Gentilmente, gentilmente/Lacrime di gioia brillano in questa piacevole stagione/Io sono così felice che il nostro amore/Sia arrivato a questo punto/Lacrime di gioia silenziose/Guardando con attenzione in alto nel cielo/Come se fossi rinata/Guardando infinitamente/Da sola guardando ininterrottamente/Ripetere da * a *

A NO HI NI...

Testo di Masakazu Katsura, Musica di Yuki Matsura
arrangiamenti di Toru Okada, interpretata da Maki Kimura

Tsumetai kaze ga mado o nagasu no samishii yoru/Kogoeru mune atatametakute/Ripurei ano natsu o/Namiuchigiwa de odokeru anata tanoshisooyo/Futari dake no omoide no video/Hitori de nagameteiru no/Sukoshi terenagara suki da yo to tsubuyaiteru/Usotsuki no anata no kao namida iro de nijindeku/Anata setsunai yo gomen ne konnani/Ima mo omoi o nokoshiteru/Futari no subete wa kono hikari no naka narabe/Mada maki modoseru no? ano hi ni/Ryoote ippai no omoide o shinjite ita/Kurikaeshite kazoeru kedo/Koyubi kara susumenai no/Anata soba ni ite soshite uso da yo to/Itte kokoro o dakishimeta/Futari no subete ga kiete shimau nara/Ima sugu ni makimodoshitai ano hi ni/Anata setsunai yo gomen ne konna ni/Ima mo omoi o nokoshiteru/Futari no subete ga kiete shimau nara/Ima sugu ni maki modoshitai ano hi ni

FINO A QUEL GIORNO...

In una notte solitaria quando il vento freddo soffia alla finestra/Io voglio riscaldare il mio petto gelato/(rivedendo) quell'estate/Scherzando per la spiaggia, tu sembri divertirti/guardo da sola un video di memorie di noi due soli/Mentre dalla televisione si sente mormorare: «mi piaci»/Il tuo viso bugiardo è offuscato dal colore delle lacrime/Ti chiedo scusa per come questo ti possa avere addolorato/Adesso anche i ricordi svaniscono/ogni cosa che ci riguarda è riposta in questa luce/Posso riavvolgerla fino a quel giorno?/Ho creduto di avere le mani piene di ricordi/Tuttavia ci ho ripetutamente contato/ Ma non riesco a guardare al dilà del mio mignolo/Avvicinandomi al tuo fianco e dici «è una bugia»/Mentre mi stai abbracciando il cuore/Ogni cosa che ci riguarda sta svanendo/ Ma proprio adesso ritornerei immediatamente a quel giorno/Ti chiedo scusa per come questo ti possa avere addolorato/Adesso anche i ricordi svaniscono/Ogni cosa che ci riguarda sta svanendo/ Ma proprio adesso ritornerei immediatamente fino a quel giorno.

MITICO
LIRE 4.000
GIUGNO 1994
PUBBLICAZIONE MENSILE
1

MONKEY PUNCH PRESENTA

LUPIN III

INIZIA LA MIA SERIE REGOLARE! AUMENTO LE PAGINE E ABBASSO IL PREZZO!

EDIZIONI STAR COMICS

LA MORTE DI LUPIN

INIZIA LA SERIE REGOLARE DI MITICO!
PIU' PAGINE! MINORE SPESA!
LUPIN III: IL PRIMO LADRO CHE VI FA...
RISPARMIARE!

C'era una volta la stirpe dei triclopi, creature di inimmaginabili poteri in possesso del segreto dell'immortalità... C'era una volta il Demone Sovrano, che per mire di conquista li fece sterminare tutti... C'era una volta Pai, l'unica sopravvissuta della tribù dai Tre Occhi, l'unica in grado di contrastare il minaccioso tiranno, ma ora priva di memoria... C'era una volta Yakumo, un coraggioso ragazzo che per amore decise di dedicare a Pai tutta la sua vita...

C'era una vo ... genzia degli
Incantesimi, ... continua ri-
cerca di mist ... antichi culti
o a creature ... di orrore...
C'era una vo ... ostriciattolo
di nome Tak ... morì per sal-
vare la vita ... oraggiosa...
C'era una vo ... un wu chia-
mato Benare ... edele del De-
mone Sovran ... sua potentis-
sima guardia ... nvincibile...
C'era una vo ... Terzo Occhio
di Pai, dotat ... poteri incre-
dibili e di un ... rsonalità in-
dividuale ... pe...
C'era un ... oni e cre-
ature dell'om ... uscitare...

3x3 OCCHI

C'era una volta su Kappa Magazine il manga di Yuzo Takada...

Ci sarà

YOUNG

DA GIUGNO, IN EDICOLA